


**EXKLUZIVNÍ DEMO NA CD KAŽDÝ MĚSÍC**

**RESIDENT EVIL 2, GEX 3D, RASCAL, DYNASTY WARRIORS a YAROZE: TERRA INCOGNITA**

PlayStation

Oficiální ČESKÝ

# PlayStation™ Magazín

číslo 2

ČERVEN 1998 | 230 Kč | 270 SK | US $6.95

GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

## NEJLEPŠÍ HRA NA PLAYSTATION VŠECH DOB?

Vydává Art Consulting s.r.o., vydavatel časopisu score

Nejprodávanější PlayStation časopis na světě

# BONTONLAND GAME SHOW



## 5. června, 16:00-18:00

*Společně s našimi řádovými bratry z časopisu SCORE jsme pro vás připravili další herně zábavnou dvouhodinovku v BONTONland Megastoru na Václavském náměstí.*

*Program bude kromě obvyklých prezentací, atraktivních soutěží a seznamky s novými technologiemi obsahovat i následující mimořádné body:*

- **PŘEDSTAVENÍ KANDIDÁTEK NA TITUL "ČESKÁ LARA CROFT"**
- **ŽIVÉ FINÁLE SOUTĚŽE O PLAYSTATION V BARVÁCH FORSAKEN**
- **SLOSOVÁNÍ SPOTŘEBITELSKÉ SOUTĚŽE BONTONland Megastoru***

**Bude to stát za to!**

## Mimořádná šance

*V průběhu akce si zde můžete také objednat počítače BRAVE za speciální, bezkonkurenční ceny, platné pouze po dobu trvání show.*

** Kdo si v průběhu týdne od 1. do 5. června zakoupí v oddělení PlayStation – multimédia BONTONland Megastoru zboží v minimální hodnotě 500,- Kč a vyplní slosovací kupón, bude automaticky zařazen do slosování o 10 zajímavých cen (hry, trička, drobné dárky). Tyto ceny budou předány pouze v rámci Game Show.*

**Bontonland Megastore, palác Koruna, Václavské náměstí 1, Praha 1**

ELECTRONIC ARTS · BONTON Hit Rádio 99,7 · BONTON land megastore · BONTON HOME VIDEO · score · PlayStation Magazín · BRAVE osvědčená značka počítačů · BONTON

# obsah CD

## CO JE NA CD TOHOTO ČÍSLA?




**Samozřejmě se jedná o další šílenou demo mixáž, která nabízí delikátní pochoutky *Gex 3D*: *Enter The Gecko* a *Rascal*, pikantně rafinovanou *Dynasty Warriors* a odporně neodolatelnou *Resident Evil 2*. Dejte si!**

**RESIDENT EVIL 2** hratelná
Tento druhý výlet do hrůzného světa, kde musíte bojovat o holé přežití, dostal zatraceně dobré hodnocení, a až budete demo, při jehož hraní vám bude tuhnout krev v žilách, držet v rukou, uvidíte proč...

**GEX 3D** hratelná
Jako ještěrka se touto 3D plošinovkou plazí a skáče potvůrka jménem Gex a přitom se slastně ohání svým ocasem a jazykem. Račte si vyzkoušet některé plazí návyky.

**RASCAL** hratelná
Ten se pyšní bez diskuse skvělou grafikou a „fešným" hlavním hrdinou vytvořeným nadaným týmem z Creature Workshop Jima Hensona, a je dalším, kdo ohrožuje svrchované postavení *Bandicoota*.

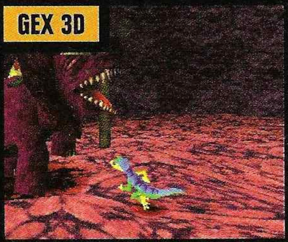
**DYNASTY WARRIORS** hratelná
Představte si feudální Čínu, sbírku nebezpečně pádných mečů a 12 bojovníků, kteří jsou neustále ve střehu. Smíchejte to všechno dohromady a zatraťte nás, jestli neuvidíte fantastickou, skvěle hratelnou taktickou bojovku!

**TERRA INCOGNITA** hratelná
Tak? O co jde? Je to plošinovka? Nebo se jedná o erpégéčko? Tohle skvělé Yaroze demo spojuje obojí! Kdo říká, že programování her na PSX v ložnici nemá budoucnost?

RESIDENT EVIL 2



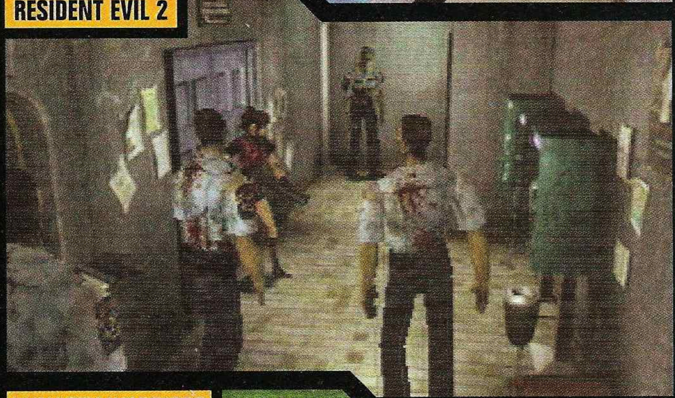
GEX 3D



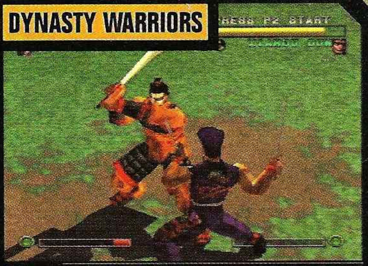
RASCAL




RESIDENT EVIL 2



DYNASTY WARRIORS



TERRA INCOGNITA






Drazí přátelé PlayStation, najnapínavější okamžiky máme za sebou. Připravili jsme historicky první český časopis výhradně věnovaný PSX, vytiskli ho, dali ho do prodeje a sledovali s jakou odezvou se setká. Prodává se nadmíru dobře a obdrželi jsme řadu povzbudivých dopisů. Jsme tedy spokojeni? Lhal bych, kdybych tvrdil, že ne. Neznamená to však, že nebudeme dál pracovat na vylepšení kvality našeho magazínu. Snad je toho důkazem i tohle druhé číslo.

Z obsahu samozřejmě vypichuji recenzi na dosavadní superbombu roku, Gran Turismo. Pokud to není v článku dostatečně zdůrazněno, říkám to zde: Nemá mezi závodními hrami důstojného konkurenta! Velmi zajímavý je i rozhovor s prvním mužem SCEE, Chrisem Deeringem. Mimo jiné se zde dozvíte, že naše milovaná konzola, než bude nahrazena něčím výkonnějším s pořadovým číslem 2, má patrně ještě dlouhý život před sebou. Považujme to za dobrou zprávu. Vždyť nejkrásnější na PSX je právě skutečnost, že - na rozdíl od majitelů PC - můžeme hodit starosti s konfigurací za hlavu a věnovat se plně těm nádherným, stále propracovanějším herním zážitkům.

S přáním hezkých chvil při čtení a hraní



**Farid D. Starman (šéfredaktor)**

# obsah


Oficiální ČESKÝ
PlayStation magazín

**Vydává:**
Art Consulting s. r. o.

**Šéfredaktor:**
Farid D. Starman
*farid@score.cz*

**Grafická úprava a sazba:**
Jakub Červinka
*pecenac@mbox.vol.cz*
Karel Roubal

**Jazyková úprava:**
Kateřina Švejdová

**Překlad převzatých materiálů:**
Lubomír Kočí
Ladislav Nagy

**Osvit:**
Stuare s. r. o.

**Tisk:**
Graspo s. r. o.
Pod Šternberkem 324
Zlín

**Adresa redakce:**
Oficiální ČESKÝ
PlayStation magazín
Krupkovo náměstí 3
160 00 Praha 6
tel: 02/ 24 31 55 70
fax: 02/ 24 31 36 91
E-mail:
*playstation@score.cz*

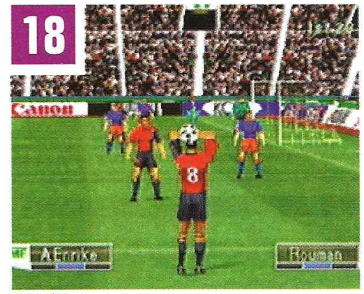
**Inzertní oddělení:**
Jana Rambousková
tel: 02/ 24 31 36 90

**Cena výtisku s CD:**
230 Kč / 270 Sk

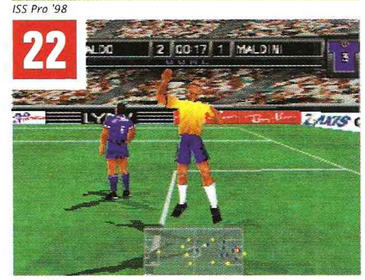
**Původní verzi vydává:**
Future Publishing,
30 Mommouth St.
BathSomerset BA1 2BW
***www.futurenet.co.uk***
ISSN -060X



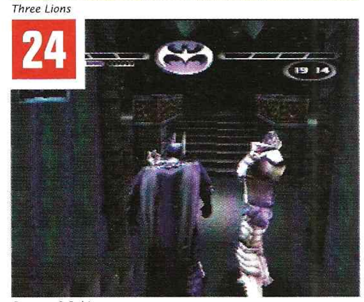




ISS Pro '98



Three Lions



Batman & Robin

## PRIMAL SCREEN

**Rubrika dotěrných dotazů, které jsou kladeny lidem zodpovědným za ten či onen titul. Jaký první dojem udělají hry, které čekáme v příštích šesti měsících?**







## PREPLAY



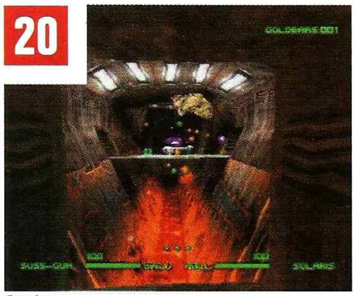








Cílem *Oficiálního českého PlayStation magazínu* je přinášet svým čtenářům nejaktuálnější informace ze světa hraní a her na platformě PSX. Díky blízkým kontaktům se Sony Computer Entertainment má exkluzivní přístup k nejnovějšímu softwaru a zprávám a možnost dodávat demo-CD pravidelně každý měsíc jako pevnou součást časopisu. Naše recenze se snaží být co možná nejvíce výstižné, objektivní a čtenářům nápomocné při orientaci na trhu. PSM je nejprodávanější titul věnovaný PlayStation na světě.



*Forsaken*



*Gran Turismo*



*Motorhead*



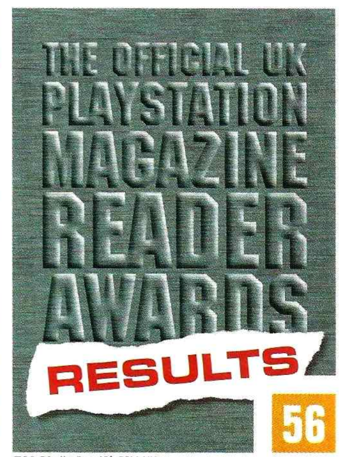
*Star Wars: Masters Of Teräs Käsi*



*Klonoa: Door To Phantomile*



Interview s Chrisem Deeringem



TOP 50 dle čtenářů PSM UK

# PLAYTEST

**Naše recenze jsou objektivní, čtivé a snad i zábavné. Chcete je? Máte je mít.**







# TÉMA





# RUBRIKY




# METAL GEAR SOLID

## HRATELNOU VERZI PŘEDSTAVILA KONAMI NA TOKIJSKÉ SHOW



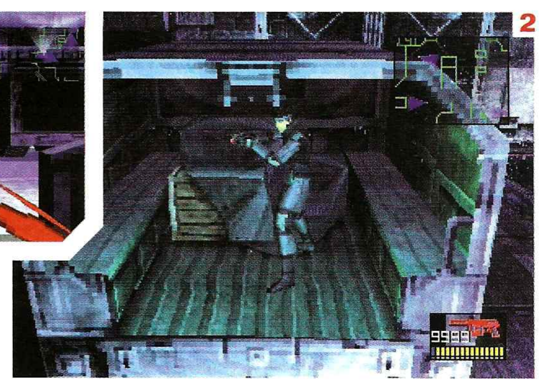

**Na jarní výstavě Tokyo Game Show v Makufari Messe se konečně objevila první hratelná verze *Metal Gear Solid* od Konami. Pro ty z vás, kterým se nechce číst dál, má PSM jen dvě slova: kupte to.**

Stanu Konami dominovala maketa strážní věže, obsazená agentkami v plné bojové výstroji. Ty byly obklopeny demo konzolami, na kterých běžely previewové verze *MGS*. Ukázka byla koncipována jako krátký úvod k různým variantám ovládání *MGS* a jako demonstrace akčních prvků, na které se můžeme těšit. *MGS* bude ke konci tohoto roku dána do prodeje. Stačilo jediné krátké setkání se strážci pevnosti, abychom si za uši zapsali, že *Metal Gear Solid* je obtížná. Její demo vám představuje úroveň, kdy procházíte ostře střeženou vojenskou pevností vyzbrojeni pouze krabičkou cigaret. Bez legrace. Takhle to opravdu probíhá. Vaší první starostí je najít nějakou účinnější zbraň, s jejíž pomocí zlikvidujete stráže. Aby se vám to podařilo, budete nuceni se pustit beze zbraní do souboje s několika vojáky, první střelná zbraň je totiž uvnitř náklaďáku zaparkovaného v nebezpečné zóně. Přiblížíte se zezadu a tlačítko pro akci vám umožní popadnout protivníka kolem krku. Chvíli podržíte tlačítko a bezmocný chlapík se složí s přelomenou páteří. Pokud přistoupíte zepředu (nedoporučuje se), stejným tlačítkem dosáhnete pravého háku, který

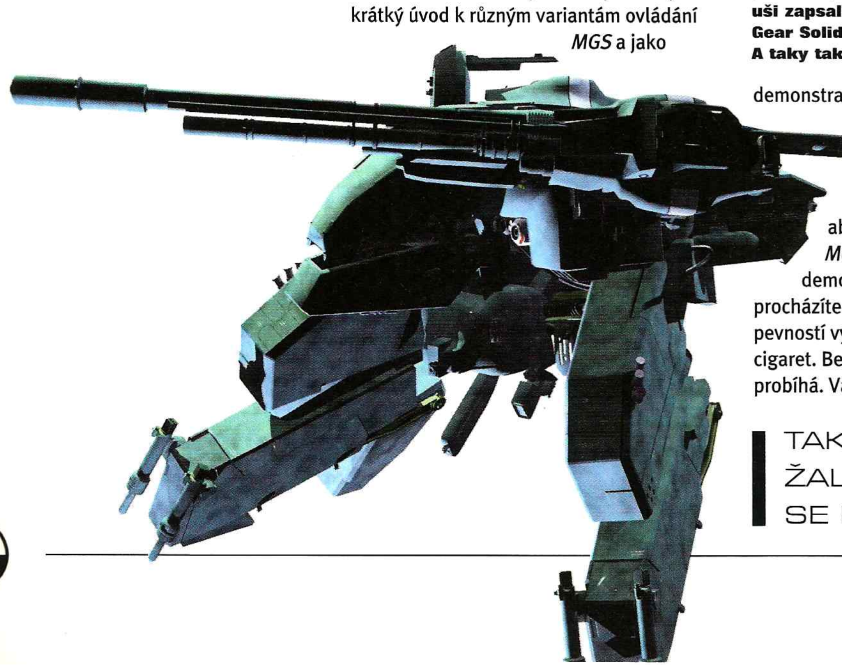
1



2



**[1 a 2] „Stačilo první setkání se strážci pevnosti, abychom si za uši zapsali, že Metal Gear Solid je obtížná. A taky tak vypadá. "**



TAKTIKA, ŠIKOVNOST A DOBRÝ ŽALUDEK... NA HRU *METAL GEAR SOLID* SE BUDEME TĚŠIT V ROCE '98.

# TOKYO GAME SHOW

Letos slibuje výstava Tokyo Game Show dobrý rok pro PlayStation.










**Při návštěvnosti 150 000 diváků byla letošní jarní Tokyo Game Show dosud největší v historii, přičemž svá chapadla roztáhla do všech osmi pavilónů obrovského výstavního centra Makuhari Messe.**

TGS je dnes největší japonskou výstavou her. Sponzorsky se nyní podílejí Sony, Sega, Microsoft a loni nepřítomná firma Nintendo. Produkce pro PlayStation představovala 52,7 procent z vystavovaných her. Někteří tvůrci raději předvádějí hry, které budou okamžitě po výstavě k mání, jako například Namco se svou robustní expozicí k *Tekken 3* a Square, kteří předváděli *Parasite Eve*. Ostatní byli o něco dobrodružnější.

Kromě *MGS* představila Konami i *ISS Pro '98*, *Dance Dance Dance* a dokonce i několik her pro N64. Hudson vířil vodu s *B.L.U.E.*, jakýmsi modelem „podvodního *Tomb Raidera*", Bandai předvedl strhující *Tail Concerto*, zatímco Tecmo každého praštilo do očí skvělým *Deception 2*. Victor mučil naše chuťové buňky s *Dynamite Boxing*, který již vzbudil zájem zahraničních distributorů. Sony přišla s méně nápadnou nabídkou a představila hlavolam *XI* (čti „Sai") a bizarní kytarový simulátor *Stolen Song*.

Sečteno a podtrženo: dobrý rok, a jak se nám podařilo zaznamenat, chystá se spousta skvělých věcí.



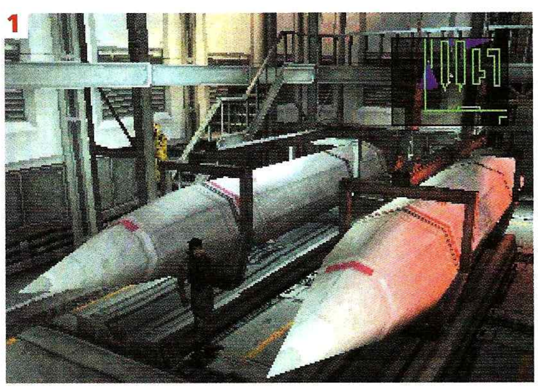
chlápka omráčí. Lstivost je tou nejúčelnější taktikou, kterou můžete zvolit. Ovšem nemůžete se celou dobu jen plížit kolem a předpokládat, že vás nikdo nenajde.

Jedním z nejlepších příkladů pečlivosti, která byla v *Metal Gear Solid* věnována detailům, je to, že vidíte páru, která vzniká při výdechu vaší postavy - venku je třicet stupňů pod nulou. Pěkně promyšlené, ale nejedná se jenom o čistě grafickou vychytávku - PSM se schoval za sloup, aby unikl přicházející stráži, a i když jsme nebyli vidět, všimla si stráž dechu PSM, zapnula alarm a ve vteřině bylo po nás.

Pozornost věnovaná detailům v *Metal Gear Solid* je po celou dobu až strašidelná. Míjíte louži a na hladině vidíte zrcadlící se střechu. Projděte jí a hluk, který způsobíte, přivolá stráže. V intru dokonce na monitorech ve hře jasně uvidíte i poruchové linie způsobené snímáním kamerou, jako ve skutečném videu. Na sněhu zůstávají stopy a ve svůj prospěch můžete použít i různé předměty, jako například schovat se pod lepenkovou krabici, abyste zmátli stráže.

Některé z hracích prvků *Metal Gear Solid* jsou obvyklé, jiné úplně nové. *Metal Gear Solid* si pozornost návštěvníků výstavy postupně ukradla pro sebe. Davy strkajících se hráčů se pokoušely dostat k demo stanicím a tváře lidí při hraní (PSM nevyjímaje) potvrzovaly úžas. Široká kombinace dovedností, které jsou třeba k tomu, abyste uspěli - taktika, prozíravost, manuální obratnost, přesnost, rychlost a silný žaludek, pasovaly *Metal Gear Solid* na: Hru, na kterou se v roce 1998 budeme těšit. Jakmile získáme další detaily, v PSM je samozřejmě uveřejníme. Vydání *MGS* se připravuje na 3.-4. čtvrtinu tohoto roku.

1



2




**[1 a 2] „Pozornost věnovaná v *Metal Gear Solid* detailům je extrémní po celou dobu. Míjíte louži a na hladině vidíte zrcadlící se střechu."**

# Psssst!

**Tajné zvěsti, šušky šušky, šeptanda, drby a klepy,**



## TAM ZA VODOU...

*Grand Theft Auto* na svém tažení vodami herního byznysu nepřestává přitahovat spory. V Brazílii byl zakázán a jeden protinožský ptáček nám sdělil, že ti, kdo si *GTA* chtějí koupit v Austrálii, dostanou slevu $10, když doloží přestupek při parkování.

## NAKOPNEŤE 80. LÉTA

Opět zpátky časem, firma Namco totiž sestavila druhý díl své antologie arkádových všehochutí. Nová sbírka je k dostání v Japonsku a opravdu si nic nezadá s takovou „klasikou" poloviny 80. let jako *Pac Attack*, *Valkyrie's Adventure* a dost snadno zapomenutelná *King of Kings*. Je stále vyšňořená do svého starého archaického hávu. Teď už se fakt mračíme.

## ČÍSLO PĚT ŽIJE

Slyšeli jsme, že skrze návrat do daleké minulosti se Square chystá předělat *Final Fantasy V* pro PlayStation. Stejně jako japonská verze *Final Fantasy IV* a v současnosti pouze v Americe prodávané *Final Fantasy Tactics* bude vylepšená PlayStation verze této hry obsahovat nové FMV sekvence, ale hra samotná bude vypadat stejně jako dávno překonaný 16-bitový originál. V příštím čísle PSM si můžete přečíst o mýtu zvaném *Final Fantasy* více.

## X-CELENTNĚ

V návaznosti na *X-Men: Children Of The Atom* vypustila Capcom *X-Men vs Street Fighter*. Vystupuje v ní 17 postav z prostředí marvelovské *X-Men* a capcomské *Street Fighter*. Wolverine versus Bison, Magneto versus Cammy... Úplně se nám tají dech.




# FILMY, HRY A VIDEO

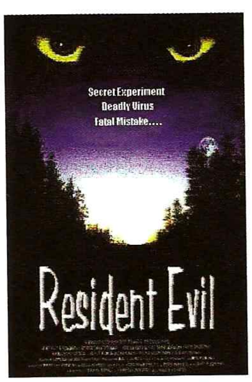
## HRDINOVÉ Z PLAYSTATION NA STŘÍBRNÉM PLÁTNĚ

**Křížení mezi Hollywoodem a světem her bylo až dosud velmi omezené. Licencované tituly (jako *Men in Black, Die Hard Trilogy, Alien Trilogy* atd.) byly obvykle jen upravenými scénami z příslušného filmu, zatímco pokusy předělat hru na film se setkaly jen s nepatrným, pokud vůbec nějakým úspěchem. Street Fighter z roku 1994 byl jedním slovem směšný, nemluvě o takových Mario Brothers...**



Věci se mění. Vezmeme-li v úvahu současný prodej více než milionů kusů, je jasné, že PlayStation se k odchodu určitě nechystá, a tak se filmový průmysl rozhodl, že by to zase chtělo trochu aktivity. Wing Commander bude pravděpodobně prvním trhákem inspirovaným hrou, který se objeví na obrazovkách. Hlavní roli Mavericka Blaira hraje Matthew Lillard (Vřískot) a jedná se o roli, kterou v herní podobě ztvárnil Mark Hamill. Paramount Pictures zase v současné době vyhrály bitvu o práva na *Tomb Raidera,* který bude produkován Lawrencem Gordonem a Lloydem Levinem. Gordon již pracoval na Smrtonosné pasti, Predátorovi a podobně, zatímco Levin spoluvytvářel Horizont události a Hříšné boogie. „Jsme nadšeni možnostmi tohoto filmového projektu," říká Joe Goldwyn, prezident Paramountu. „Jsme přesvědčeni, že výsledkem partnerství s Eidosem a s tvůrci Lawrencem Gordonem a Lloydem Levinem bude vznik fantastického, akčního filmu, který si získá celosvětovou odezvu." Podle zvěstí, které již poukazují na účast Liz Hurleyové, by tím příslovečným trhákem mohl být přeci jen Tomb Raider, zatímco film podle *Dooma* od iD bohužel pomalu sklouzává do produkčního pekla. Při rozpočtu 120 milionů dolarů, ale dosud bez režiséra, se adaptace od TriStar Pictures na obrazovkách neobjeví dříve než v červenci 1999.

Pokročme však ke hře, která má ze všech playstationovských her největší šanci udělat brzký skok na stříbrné plátno - *Resident Evil.* Stejně jako v případě krkolomných dobrodružství zmíněné Indiana Jane, je i *Residnt Evil* v podstatě hratelný filmový příběh na PlayStation. Ale






**Pokud všechno půjde podle plánu, bude ten tlusťoch nahoře zřejmě točit film podle hry nalevo. Uvidíme.**

## VYHLÁŠENÍ VÝSLEDKŮ SOUTĚŽE O HRU DEATHTRAP DUNGEON

**SPRÁVNÉ ODPOVĚDI:**

**1)** *Tomb Raider 2* se odehrává například v Benátkách, u Velké čínské zdi, v podmořském vraku lodi nebo chrámu Xianu.

**2)** Píseň skupiny Blur zní ve hře *FIFA: Road to the World Cup 98.*

**3)** Klokan Roger je postava ze hry *Tekken 2.*

Ze správných odpovědí jsme vylosovali následující výherce:

**Tomáš Filip** z Vratimova (vyhrává **hru Deathtrap Dungeon**), **Dana Vainerová** z Liberce, **Radim Fialka** z Prahy 7, **Antonín Heřmánek** z Ostravy a **David Vostrý** z Mladé Boleslavi (všichni **trička DD**).

**GRATULUJEME!**

Vzhledem k velmi brzké uzávěrce této soutěže, mohli v ní uspět pouze ti nejrychlejší. Chtěli jsme tak poskytnout určitou výhodu těm, kteří neváhali a první číslo našeho časopisu zakoupili těsně po jeho vydání. Soutěž o *Forsaken* nadále probíhá a dvě nové soutěže tohoto čísla mají již běžné uzávěrky (cca 1,5 měsíce od vyhlášení).

## DOPISOVÝ KOUTEK

**Od příštího čísla budeme přinášet pravidelnou celostránkovou rubriku dopisů. Doposud jsme obdrželi několik velmi milých ohlasů, za které vřele děkujeme. Jsou pro nás mimořádně významné. Pro tentokrát jsme vybrali několik otázek z dopisu pana Hromádky z Mostu, které, jak věříme, zajímají většinu čtenářů:**

**1)** Jste v nějakém zpoždění vůči originálnímu časopisu?
Ano, přibližně o jedno číslo. Podklady obdržíme až ve chvíli, kdy PSM UK jde do tisku.

**2)** Je počet stran časopisu konečný?
Velmi pravděpodobně ne. Vše bude záležet na zájmu z vaší strany.

**3)** Budou nějaké návody?
Ano, návodům se chceme věnovat. Vyzýváme čtenáře, aby nám napsali, k jakým hrám by je nejvíce potřebovali.

**4)** Budete vkládat do časopisu i vlastní články?
Ano, už se tak děje. Recenze na *Dark Omen* je dílem T. Varoščáka.

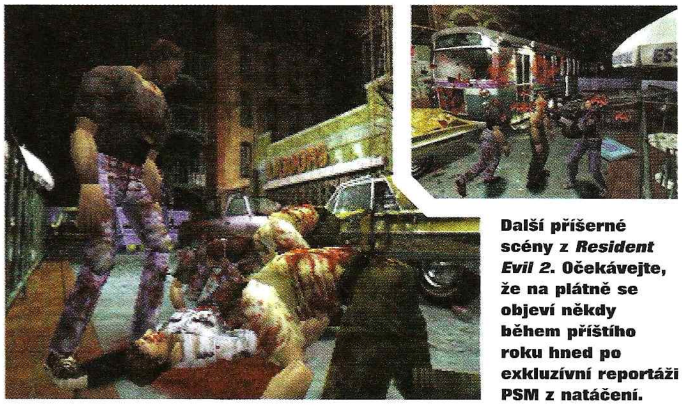
**5)** Seznámíte nás s počtem prodaných časopisů a tím i množstvím majitelů PSX?
První číslo se prodává více než dobře, ale definitivní cifry ještě v rukou nemáme, na to je příliš brzy. Každopádně nemyslíme si, že z počtu prodaných výtisků by bylo možné odvozovat počet majitelů PSX.



zatímco Tomb Raider bude muset začínat od piky, Resident Evil již má filmový scénář. Svým způsobem.

Capcom investoval 1,5 milionu dolarů do vytvoření dvou reklamních šotů na *Resident Evil 2*, v Japonsku známého jako *Biohazard 2*. Ohromné výdaje mohou být připsány nejen filmování v Los Angeles, ale i tomu, že režisérem šotů byl George A. Romero, legendární tvůrce trilogie Dead (Night Of The Living Dead, Dawn Of The Dead, Day Of The Dead). Romero měl možnost spolupracovat s legendou speciálních efektů Screaming Mad Georgem, a tak společně zachytili šílenství, které zaplavilo Raccoon City. Tyto minifilmy budou bohužel promítány jen v Japonsku. Desetiminutové ukázkové video bylo dodáno v prosinci minulého roku, ale bylo výhradně neprodejné. Máme však i dobrou zprávu. Špičkový hororový časopis Fangoria nejen, že uveřejnil rozhovor s Romerem, ale dokonce prozradil, že se mluví o tom, že tento autor zombie-filmů bude režírovat i Resident Evil. Filmování těchto japonských reklam patrně znovu oživilo režisérův zájem o filmové nemrtvoly, řeč je dokonce o čtvrtém filmu série Dead. Pro nás je však nejpodstatnější jeho zájem o *RE*.

Filmová práva na *Resident Evil* získala německá společnost Constantin Films, zatímco Alan McElroy (známí díky práci na filmu Spawn) již téměř dokončil příslušný filmový scénář, který prý přesně sleduje příběh původní hry. „Samotná *Resident Evil* se pro hraný film skvěle hodí. Je přirozené, že vzbudila velký zájem ze strany filmového průmyslu," říká Bob Lindsey, bývalý viceprezident oddělení prodeje a obchodu v Capcomu. „Jsme přesvědčeni, že tento film bude mít velký úspěch." Režisér a herci mají být dáni dohromady v blízké budoucnosti, i přesto že zvěsti šířící se na internetu tvrdí, že režisérem byl již jmenován George Sluizer (režisér neúspěšné předělávky klasického *The Vanishing* z roku 1993), že Chrise bude hrát Jason Patric a že už začalo předběžné filmování! Ať se stane cokoliv, budeme se snažit být prvním časopisem, který vám o filmování přinese exkluzivní zprávy.



**Další příšerné scény z *Resident Evil 2*. Očekávejte, že na plátně se objeví někdy během příštího roku hned po exkluzivní reportáži PSM z natáčení.**

# SOUTĚŽ „GRAN TURISMO"

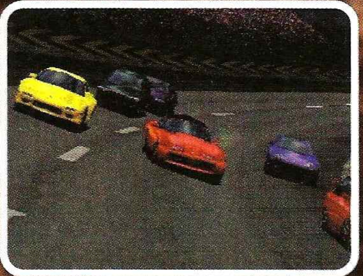


**ODPOVĚĎ NA OTÁZKU, KTERÁ ZDOBÍ OBÁLKU TOHOTO ČÍSLA, SI MUSÍ KAŽDÝ DÁT SÁM. PŘEČTĚTE SI RECENZI S MIMOŘÁDNĚ VZÁCNÝM OHODNOCENÍM 10/10, ALE HLAVNĚ SI JI PROBOHA KUPTE A ZAHRAJTE.**

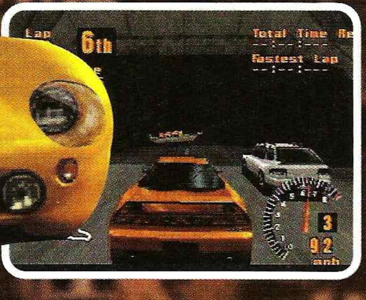
**ANEBO JI VYHRAJTE!!!**

**Kromě hry je možné vyhrát i 5x tričko s logem PS. Své odpovědi zasílejte maximálně do konce června na adresu redakce.**









***Otázky:***

**1) Jak se jmenuje zařízení, díky kterému bylo možné při programování Gran Turismo „vyždímat" z PSX maximum?**

**2) Jak dlouhý je okruh Highspeedring v metrech?**

**3) Jaké jsou dva základní režimy hry Gran Turismo?**

***Nápověda: Odpovědi na všechny tři dotazy najdete v článcích o GT uveřejněných v obou číslech našeho časopisu.***

# zasvěcená mluva

## lekce#1: erpégéčka

**Vlastníte PlayStation dva dny. Problém je, že všichni vaši kámoši měli už od tří let ZX Spectrum. Neuškodí vám se trošku porozhlédnout v oboru, abyste později nevypadali jako totální bažanti. Tady je první lekce, která vám pomůže zvládnout zákeřnou hospodskou konverzaci...**

**Co tedy RPG znamená?**
RPG je zkratka pro Role Playing Game.

**Není to všechno takový ten tolkienovský nesmysl?**
No, v některých hrách občas potkáte nějakého toho Velkého duchovního mistra a může v nich být i trocha mávání mečem a spřádání kouzel. Ale všeobecně jsou RPG strhující, intelektuální výzvou. Velký počet hádanek společně s množstvím objevování, akcí a dobrodružství společnými silami poskytují skvělé zážitky ze hry.

**Jak se hrají?**
V kostce, jste hlavní postava, která musí splnit předem určený úkol. Jak se komplikovaný příběh rozvíjí, setkáváte se se spoustou dalších postav, kterých se budete vyptávat na různé věci. Mimoto musíte shromažďovat a používat rozličné předměty, a je-li to nutné, i bojovat. Na západě vyvinutá RPG obsahují mnoho vedlejších odboček a logických problémů, zatímco RPG z východu se opírají spíše o výrazný příběh, jenž přispívá k plynulejšímu průběhu hry.

**Nebyla by nějaká stručná historie RPG, kterou bych mohl odříkat tam i zpátky třeba po deseti pivech?**
V roce 1972 vyvinul William Crowther nástroj pro počítačové mapování, což mu mělo pomoci při jeho vášni, průzkumu jeskyní. V roce 1976 se toho chopil výzkumník Stanfordské university (a obrovský Tolkienův fanda), Don Woods, a z jeho spolupráce s Crowtherem nakonec vznikla *The Colossal Adventure*. V roce 1982 se objevil *Hobbit*. Ten byl následován hrami jako *Valhalla* na ZX Spectrum a dále *Dungeon Master*, *Monkey Island* aj.

**Která RPG bych si měl určitě zahrát?**
Za zmínku stojí *Monkey Island*, stejně jako *Secret of Mana* a *Ultima*. A rozhodně seriál *Zelda*.

**A která RPG pro PlayStation je nejlepší?**
Bez pochyby *Final Fantasy VII*. Renderované obrázky, FMV prostřihy a trojrozměrná animace z ní dělají nejen nejlepší RPG všech dob, ale snad i nejlepší hru vůbec. Pro případ, že byste neměli k dispozici 110 hodin k jejímu dohrání, pak vězte, že hra končí tak, že vaše postava (Cloud) porazí v rozhodující bitvě Sephirotha.

**Nějaké další?**
Pro PlayStation jsou také *Vandal-Hearts*, *Alundra*, *Legacy of Kain* a *Suikoden*. Existují ještě další, ale o těchhle se v hospodském rozhovoru mluví nejsnadněji.

**A něco, čím bych mohl při rozhovoru udělat dojem?**
„Podle mého názoru překonal poslední seriál *Ultima* Richarda Garriota trend rozdělovat RPG na východní a západní, protože doplnil trojrozměrné prostředí a pojetí v první osobě o uvěřitelné příběhové premisy a pololineární pohyb."

**Co bych neměl říkat, abych nevypadal jako hlupák?**
„Už jsi hrál na PlayStation *Final Fantasy VI*?" [Ta totiž neexistuje].







***Final Fantasy VII*: Tolkienovský nesmysl nebo zatím nejlepší videohra, která spatřila světlo světa? Naštěstí mnohem pravděpodobnější je ta druhá možnost.**




**Jeden z raných záběrů z poslední fotbálku od EA Sports alias *World Cup 98*. Může se poměřovat s *Three Lions* nebo *ISS Pro '98*? V příštím čísle očekávejte PrePlay.**

# GÓÓÓÓÓÓÓÓÓÓÓÓÓÓL!

## WORLD CUP 98: FRANCOUZSKÁ HOREČKA

**V patách *Road To World Cup*, přichází od EA Sports ještě *World Cup* a zdá se, že se liší od ostatních titulů do té míry, že snadno ospravedlní svou existenci na fotbalem nasyceném trhu - už jen kvůli oficiální licenci šampionátu Francie '98. Odvrácená strana sportovního svátku: Maskot v podobě přiblblého kohoutka, který bude od těchto dnů až do konce roku poskakovat na každém kroku.**

Každý ví, že licence bez podpory kvalitního softwaru neznamená nic. EA již pochopitelně strávili měsíce doplňováním nových rysů, pohybů a možností ke konfiguraci *Road To World Cup*.

Ve *World Cup '98* se objevují všechny týmy, skupiny i výstroj. EA letos udělali další kroky kupředu. Přidali možnost volby klasického týmu, což vám umožní zúčastnit se největších finále v historii. Šikovným tahem je i to, že tato volba přináší vizuální stránku i atmosféru zápasů z minulosti - například třicátá léta jen v černobílé s dobovými dresy i odlišným způsobem zacházení s míčem.

Úroveň komentáře slouží ke cti Kennethu Wolstenholmeovi. Při současných zápasech se objeví ještě další hvězdy: John Motson, Des Lynam, Gary Lineker a Chris Waddle. Hlavní pohled hry, jak jsme očekávali, je stále onen vysoký a velmi přehledný, který je pro EA Sports příjemně typický. Hru zahájí kolosální a avantgardní pop-artové FMV v doprovodu hudby anarchistické skupiny Chumbawamba. Volba dalšího směřování v herním systému je díky nepřebernému kvantu různých možností úkolem sama o sobě.



Největším rozdílem oproti předchozím *FIFA* hrám je zahrnutí interní volby herní strategie během zápasu. Formace, taktiky i specifické strategie v režimu pro jednoho hráče mohou být přiděleny k různým tlačítkům, takže můžete složité taktické změny provádět kdykoli bez přerušování probíhajícího utkání.

S rychlostí hry (která byla kritizována ve *FIFA 98*) se také pohnulo. Pohyby hráčů jsou teď viditelně rychlejší. Ale protože ještě nebyly dokončeny všechny animace, není dosud jasné, jaký bude mít tato zvýšená rychlost konečný efekt na hratelnost. Vše o *World Cupu 98* přineseme v delším preview v příštím čísle.

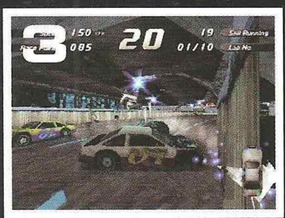
## PLAYSTATIONOVÉ **PORTFOLIO**



**WIPEOUT**
Pro další vývoj závodních simulátorů měla tato hra se skvělou grafikou zásadní význam. Byla načasována na trh současně s PlayStation.



**WIPEOUT 2097**
Skvělé pokračování, nabízí volbu pro dvě konzole, vyznačuje se hratelností a jsou zde i nové okruhy. Navíc za soundtrackem hry stojí Prodigy.



**DESTRUCTION DERBY 2**
Populární hra s auty ve stylu narážej a demoluj - ničení je zde stejně důležité jako závodění. V hlasování hráčské obce se dostala v kategorii závodních her na čelní pozici.



**FORMULA 1 '97**
Zcela jistě nejrealističtější a nejhratelnější simulátor F1 pro PlayStation. Hru si zamiloval každý, kdo ji spatřil. Nutnost pro všechny, kdo to myslí se závoděním vážně.

## CO SE PRÁVĚ **CHYSTÁ?**



**PSYBADEK**
Závody vznášedel s výraznými postavičkami v rolích řidičů a plošinovkovými vlivy. Něco jako komiksy Manga a Wipeout dohromady.



**SENTINEL RETURNS**
Remake klasické hry pro Commodore 64, kde se v jednom košatém příběhu prolínají chorobná paranoia a touha po ovládnutí světa.



**ODT**
Stojí to za něco? První pokus společnosti Psygnosis proniknout do erpégéčkového světa. Slibuje mnoho postav, kouzel i zbraní, hra má navíc působivou grafiku.



**COLONY WARS: WENDETTA**
Lepší dějová linka a větší hratelnost by z této hry měly udělat toužebně očekávanou novinku. Rozhodně je mnohem více než původní hra.

# KDO K ČERTU JSOU TI: PSYGNOSIS?

**ZALOŽENO:** 1984
**SÍDLO:** Liverpool
**POČET ZAMĚSTNANCŮ:** přes 850 po celém světě
**KLÍČOVÉ OSOBY:** Ian Hetherington (výkonný ředitel), Nick Garnell (výkonný ředitel pro distribuci), Dominic Mallinson (technický ředitel), Jim Bowers (umělec), Lee Carus (umělec), Neil Thompson (umělec), Nicky Westcott (umělec), Nick Burcombe (návrhář her).

MINULOST: Firma vznikla ještě za času domácích počítačů Commodore 64 a Spectrum. Opravdovou pozornost však Psygnosis získali s uvedením titulů pro Amigu, jako například *Obliterator* a *Barbarian*, na které se sice hezky dívalo, avšak z důvodu hardwarového omezení se nepříliš dobře hrály. Nicméně později se společnosti podařilo svou posedlost stylizovanou grafikou aplikovat na skrolující se plošinovkový engine a vznikl *Shadow of the Beast*, jeden z klasických 16-bitových titulů. V této době již byla Psygnosis tak velkou firmou, že si mohla dovolit brát pod svou značku tituly menších tvůrců - v roce 1991 se společnost rozhodla vydat podivnou 2D logickou hru od neznámé skotské partičky, čímž se radikálně odklonila od vlastní konzervativní produkce. *Lemmings* od DMA se po celém světě prodalo přes čtyři miliony. O dva roky později zakoupila Psygnosis japonská firma Sony, která doufala, že značka společnosti vyznačující se prvotřídním stylovým designem napomůže propagaci PlayStation na Západě.

PSYGNOSIS™

PŘÍTOMNOST: Úzké propojení mezi Psygnosis a Sony stojí za tím, že prvně jmenovaná společnost je nyní jedním z klíčových producentů titulů pro PlayStation na západní polokouli. *Wipeout*, první titul, který firma pro konzolu vytvořila, jsou rychlé, ďábelské a novátorské závody, kde se technologie hardwaru Sony dokonale slučuje s brilantní grafikou, jež Psygnosis tolik proslavila. *Destruction Derby* i jeho pokračování se drží více při zemi, nicméně i tak jde o stejně zajímavé a hratelné hry. Psygnosis ovlivnila trh PSX i coby distributor, když pod svá křídla vzala dvě výborná vývojářská studia: Bizzare Creations (*F1*) a Travellers Tales (*Rascal*).





**[1] Ian Hetherington, marketingový ředitel a spoluzakladatel. [2] Nick Garnell, bývalý muž firmy Virgin, který se odstěhoval pár kilometrů na sever, aby se mohl připojit k Psygnosis.**

Scény z nejnovější *Command & Conquer* hry *Retaliation*. Očekávejte buldozery, tanky MAD i Tesla (Co to je?) a super MIGy. Lovu zdar.









**Extáze**

- Vítězství v *Circuit Breakers.*
- Nosit ekvádorskou masku ďábla při hraní *Nightmare Creatures.* Ve tmě. A sám.
- již pouhá reklama na *Resident Evil 2* stačí k tomu, aby se člověk...
- Živé kandidátky na českou Laru Croft.
- Ladný a rychlý pohyb žen v *Bushido Blade.*
- Říkáte *Time Crisis 2?*

**Extáze**
Klopýtání po bludištích *Deathtrap Dungeon.*
**Depka**

- Hrajete skvělou hru zvanou *Motorhead* a nemáte album pana Lemmyho? Hanba vám!
- „Panebože, zase další fotbalový simulátor..."
- Šílená touha vlastnit *Mario 64* pro PlayStation. To je už více pravděpodobné, že programátoři pro Nintendo vytvoří *Tomb Raider* pro N64.
- *Iznogoud.* Jinak známý pod jménem "Boží trest„.
- Dlouhou dobu čekáme, až z Japonska dorazí sluchátka k *Biohazard 2.*
- Prohra v *Circuit Breakers.*

**Depka**

# C&C: RETALIATION

## NOVÁ HRA SÉRIE C&C PRÁVĚ OPOUŠTÍ ZDI KASÁREN

**Na počátku stála hra *Command And Conquer*, pak přišla *Red Alert* a nyní nad horizontemční hlaveň hry *Command And Conquer: Retaliation.* Tato hra představuje třetí produkt v úspěšné řadě, s níž přišli lidé z Westwood Studios, a chronologicky je situována mezi dva předešlé tituly. Odehrává se v době, kdy obě strany, Spojenci i Rusové, dostávají k dispozici nové technologie.**

V novém titulu máte příležitost bojovat ve 34 spojeneckých nebo sovětských misích a k ruce je vám arzenál s úžasnou ničivou silou. Buldozery, tanky MAD, bojové letouny MIG - to jsou jenom některé z mnoha položek, jimiž můžete zvýšit účinnost vaší ofenzívy.

Mezi další rysy hry patří samozřejmě mapy, kterých zde najdete přes 100. Svoji PlayStation můžete rovněž spojit s kamarádovou a rozdat si to poněkud osobnějším způsobem. Stejně jako v dřívějších hrách, i zde můžete k dosažení vítězství na nepřátele shazovat bomby, konvenční či atomové. Možný je i teleporting na nepřátelskou základnu. Avšak nadšenci do *CC* her nejvíce ocení možnost vložení paměťové karty. Teď vás už nerozhází, když uslyšíte, že babička sebou sekla. Prostě si hru „sejvnete" a šup s ní do nemocnice. *CC* se na pultech objeví v srpnu. Dnem i nocí proto sledujte PSM, které vás bude včas informovat.



# STARÉ ČASY

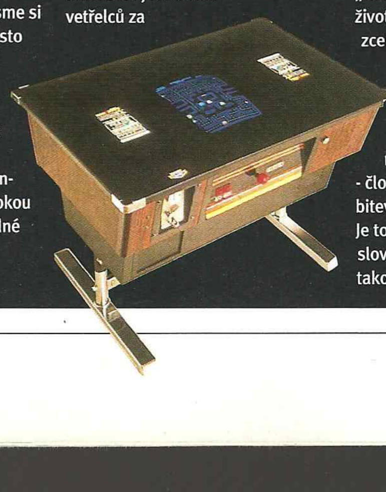
**Když se malátně ohlédneme po hrách, které utvářely naše dětství, jeví se nám to jako nějaký sen. Retrospektivní ohlédnutí se tento měsíc vrací až na začátek osmdesátých let...**

„Jasně, když jsem byl malý kluk, Sony byla nezoranou loukou a nebyla tu PlayStation. Hry jsme si museli vymýšlet sami. Ale přesto jsme byli šťastní atd... "

„I když asi hodně lidí zatracuje videohry jako dílo ďáblovo, má osobní zkušenost je taková, že ze mne udělaly lepšího člověka. Díky staré coin-opové mašině jsem šel na vysokou školu a později získal odpovědné místo. Je to ale trochu delší příběh... "

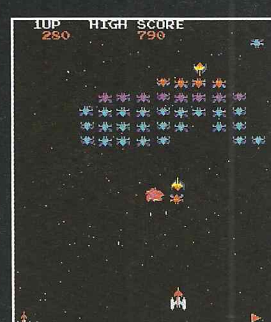
„Pokud stojíte tváří v tvář svým třicátým narozeninám, pak vám v roce 1979 bylo 11 let. Já to náhodou vím, protože to je přesně můj případ. V té době jsem rozhodně nebyl vzorné dítě, v pokoji jsem měl vždy nepořádek, věčně rozcuchané vlasy, odřené boty a slovo domácí úkoly - to jsem vůbec neznal. "

„A pak jsem objevil *Galaxians.* Najednou jsem pochopil, jak je čistota důležitá. Pokud musíte likvidovat jednu vlnu vetřelců za druhou, pak nějaký plán potřebujete. Tyto regimenty agresorů je totiž třeba likvidovat sloupec po sloupci. Nebo řadu po řadě. Pokud potkáte skupinku tří vetřelců, kteří na vás útočí (za jejichž sejmutí, pokud je ve správném pořadí, dostanete cenných 800 bodů), pak se již nemusíte vůbec zaobírat jednotlivci, kteří zbloudili od hlavního útvaru. Jenom do svého světa musíte vnést určitý řád. "



„Hře jsem propadl okamžitě. Můj život začalo ovládat něco, co šlo zcela proti mému naturelu. A díky těmto hrám, jejichž součástí bylo zavedení jistého pořádku, se změnil i můj život. Hra *Galaxians* totiž do mého života uvedla jistou rutinu - člověk si musí zapamatovat určitý bitevní plán a pak jej zdokonalovat. Je to stejné, jako se učit nazpaměť slova některé písně Oasis, je to takový mentální test. A pro mne osobně byl tato zkouška životní zkušeností. "

„Na mne by se měli podívat jako na příklad ti, kdo chtějí zakázat videohry. Nemám žádnou potřebu někomu prorážet lebku. Spíše tak narovnat koberec nebo srovnat hromadu časopisů. Nemohu si pomoci, je to prostě takové opakování jedné historie stále dokola..."




● ***Galaxians*** jsou součástí souboru ***Namco Museum Volume 3***


...bezstarostná
jízda...
prodejny
score
Největší výběr her na PlayStation v Praze
Tituly, které jsou ještě hórké z výroby
Nejochotnější a nejhezčí prodavači, co známe
Ceny her už od 800,- Kč
PRAHA:
Skořepka 6
PRAHA 1, 110 00
Tel: 02 / 2421 9581
BRNO:
Obchodní dům Jozefínka
Josefská 8/10
Tel: 05 / 4221 9944



## UNITED STATES OF PLAYSTATION

Nejnovější americké zprávy přímo z USA

★ **JIN S TONIKEM**
Americké sodovkárny Jones přišly u příležitosti jedné nejmenované hry na trh s řadou nových nápojů *Tekken 3*. Jednotlivé druhy nápoje jsou pojmenovány podle postav hry - tak například limonáda s pomerančovou příchutí se jmenuje Jin, s jahodovou Eddy, čokoládová příchuť se jmenuje Heihachi a úžasná žvýkačková bublináda Nina. To se může stát jenom v Americe...

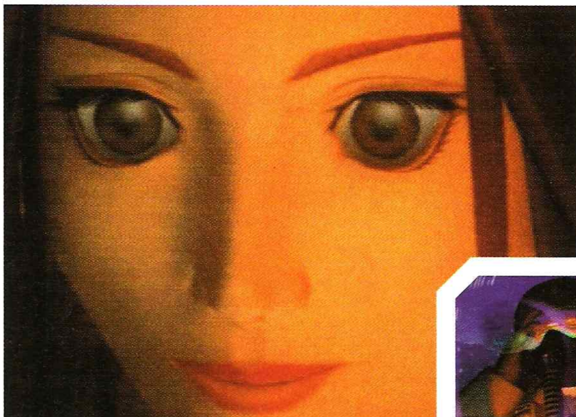
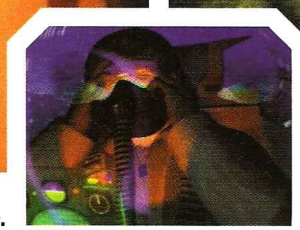
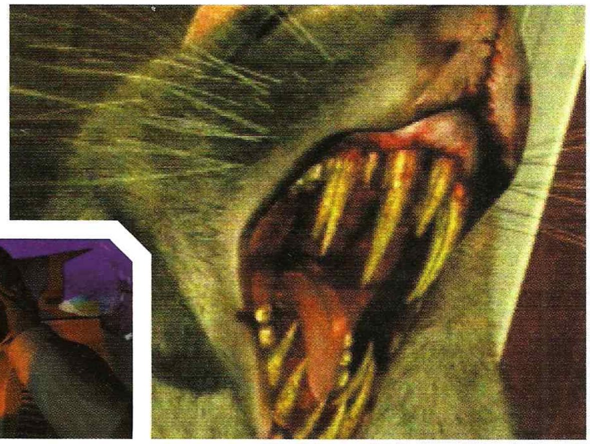



★ **VÝPRODEJ ATARI**
Pět milionů dolarů utratila nedávno společnost Hasbro Interactive za autorská práva Atari, ochranné známky, patenty a vše, co bylo ve skladech firmy. Díky tomuto tahu získalo Hasbro práva na více než 75 titulů, včetně takových coin-opových legend jako *Missile Command, Asteroids, Pong, Centipede, Breakout and Tempest*. Na novou trojdimenzionální verzi *Centipede* se můžeme těšit již letos na podzim.

★ **SOUBOJE KUNG-FU**
THQ vypustí co nevidět *Shao Lin*. V této hře věnované bojovým uměním budou mít šanci vymlátit ze sebe duši hned čtyři hráči - díky využití Multi Tapu. Stejný prostředek plánuje i Virgin pro svou bojovku v kůžích: *ThrillKill*. *Shao Lin*, i se dvěma počítačem řízenými postavami a mnichy ovládajícími kung-fu, by mohl být trefou do černého.

# PARASITE EVE

### HRA, KTERÁ NAHRAZUJE ZOMBIE JEDNOBUNĚČNÝMI ORGANISMY

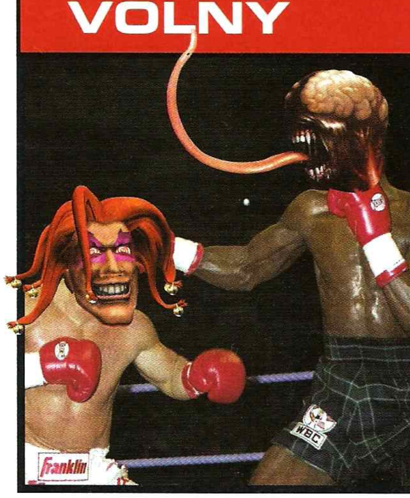
**Ukázky z FMV intra k *Paradise Eve* - patrně nejlepší, které se kdy před našimi zraky objevily.**

**P*arasite Eve*, nové akční RPG pro PlayStation, představila firma Square na nedávné Game Show v Tokiu. Na první pohled se hra podobá hře *Resident Evil 2*: i zde najdete renderované pozadí, polygonové postavy, nemluvě už o způsobu hry. Hra rovněž patří do skupiny typu „nejprve prostřílej nepříteli stehno, pak se ho zeptej na cestu" spíše než do těch relativně poklidných erpégéček. I když se *Parasite Eve* jen stěží vyrovná *Final Fantasy VII*, bude to patrně velice dobrá hra.**

Píše se rok 1997. Vy jste Aye Braeová, policejní detektiv z New Yorku. Jelikož celé město zachvátila mitochondriová epidemie (má něco do činění s buňkami, enzymy a energií), Braeová byla vybrána do skupiny policistů určených k tomu, dát celý ten bordel do pořádku. Snad ani není třeba říkat, že celý případ je pěkně zamotaný. Stačí, když řekneme, že v něm účinkují policajti a mutanti.

Postavy mezi sebou bojují za pomoci squareovského Active Time Battle System (toho, jenž známe již z *Final Fantasy VII)*. Jakmile na vás přijde řada, objeví se lišta, která pomáhá k určení útočné strategie. Během rvačky může Braeová různě manévrovat, a tak se vyhýbat útokům nepřátel. Buď úplně uskočí, nebo se jenom mírně skloní - vše závisí na typu útoku, jemuž je vystavena. Na druhé straně, čím blíže je Braeová svému nepříteli při jejím vlastním výpadu, tím větší bude škoda, kterou mu způsobí. Velká pozornost byla věnována chmurné atmosféře. Na hře pracovalo přes 40 umělců, včetně lidí z Hollywoodu, kteří se již podíleli na velkorozpočtových filmech Apollo 13, Die Hard 3 a Cliffhanger. Že by toto byla přeci jen dosud nejlepší hra od Square? Uvidíme.

## RING VOLNÝ




PÁNOVÉ, ŽÁDNÉ KOUSÁNÍ, ŠTÍPÁNÍ, NEPOVOLENÉ TAHY JAKO KOUZELNÉ PILULKY NEBO JINÉ PODOBNÉ HLOUPOSTI...

**V ČERVENÉM ROHU**
- **Jméno:** Fargus The Jester
- **Souboje:** žádné
- **Boxuje za:** Neverland
- **Knockouty:** žádné
- **Kategorie:** muší váha
- **Tituly:** vrchní rolničkový kněz skřítků

**V MODRÉM ROHU**
- **Jméno:** Licker
- **Souboje:** 4 miliony
- **Boxuje za:** Racoon City
- **Knockouty:** 4 miliony
- **Kategorie:** vyšší střední váha
- **Tituly:** největší brutál mezi nočními ptáčky

**PUSŤTE SE DO SEBE**
Když uvážíte, že Licker má mozek na povrchu hlavy a Fargus má ve vlasech rolničky, není to zrovna fér souboj, ale čert to vem... Zrzek z *Pandemonia* začíná dobře, jak tak kolem sebe mával kouzelným proutkem a capital sem a tam, ohavnému hrůzákovi z *Resident Evil* zamotal trošinku hlavu. Licker byl na chvíli úplně mimo, bál se, že se co nevidět promění v malinkého goblina.

Začíná druhé kolo, zde končí legrace. Šéfzombie se rozhodl neponechat nic náhodě a na šaškovy holčičí boty vyplivl několik dávek žluči. Fargus se zapomněl krýt a v tom okamžiku mu Licker zasadil direkt. Strašlivý jazyk se dostal šaškovi na odkrytý solar plexus. Rozhodčí souboj přerušuje. Lékaři se nějak pokoušejí zabránit tomu, aby Fergusovy vnitřnosti nevyhřezly na podlahu. Mezitím je Licker korunován králem ringu a vyráží oslavovat do ulic. Fergus je odpočítáván - právě teď došlo odpočítávání k číslu 45.

**A VÍTĚZEM SE STÁVÁÁÁÁÁ...**
Licker, technickým K.O.



## NÁMITKY K NÁMĚTŮM

Xenocracy

**Sloupek, kde se pseudo sci-fi tarantinovským epigonům dostane krutého výsměchu.**



Píše se rok 10 600 a dochází k vášnivé debatě o zásobách energie pro 107. století. Arthur Scargill je již dávno mrtev a vaším úkolem je řídit UPN v době, kdy znepřátelené strany bojují o Lycocite (futuristické uhlí).

Slovo *Xenocracy*, domníváme se, vzniklo spojením dvou řeckých slov: xenos (řecky „cizinec") a krateo (řecky „vládnu"). Celkem dobrý název, avšak je silně překvapující, že si řecký jazyk ponechal výsadu zdroje vědeckých pojmů i po 8,700 letech válčení.

Lycocite se těží na měsících, které byly „terrafirmovány" (terrafirmování je patrně něco na způsob futuristického dláždění netříděným kamenem), a o tato naleziště válčí čtyři solární mocnosti, přičemž všechny mají dost ubohé přezdívky. Earth Dominion, Mars Combine, Venus Alliance a Mercury League - to jsou ale názvy, jeden zní jako název cukrárny, další jako sponzorské označení amatérské fotbalové ligy.

Vaším úkolem je dohlížet na kriminalitu spojenou s těžbou uhlí, avšak skutečným problémem je, že hlavní hrozbu představují pirátské nájezdy a únosy. Ale copak podobné zločiny nejsou dávno passé? Jako bychom byli někde v roce 1756. Copak tvůrci hry nevědí, že už v dobách druhého milénia se vše točilo kolem důmyslných computerových podvodů?

# ORIENT EXPRESS

36 ON 136 OE プレイステーション™

O HERNÍM VELETRHU, RPG, „ZLOVOLNÝCH STVOŘENÍCH", STATEČNÝCH ŠERMÍŘÍCH A SMLOUVÁCH, ZDE JE HLÁŠENÍ Z DÁLNÉHO VÝCHODU:

## AOU '98

Veletrh hracích automatů AOU se pravidelně koná v Makuhari Messe, tokijském předměstí nedaleko letiště Narita, a ani letos tomu nebylo jinak. Na výstavě byli všichni význační výrobci coin-opů, kteří představili množství produktů, z nichž některé jsou určeny i pro konverzi na PlayStation. U stánku Namco mezi nejdůležitější artikly patřily dokončená verze *Ehrgeiz* od Square a dvoj-kabinkový *Time Crisis 2.* Koncept se od původní *Time Crisis* neliší, nicméně umožňuje skvělou řežbu pro dva hráče. Nastane čas, pořídit si další G-Con 45...

Squareovský *Ehrgeiz* přilákal mnoho návštěvníků, a to z pochopitelných důvodů - na poutačích se objevila informace, že ve hře vystupuje postava z *Final Fantasy.* Co se týče jiných her, *Mountain Hill* je simulátor horského kola postavený na stejném principu jako *Propcycles*, jenom prostředí je jiné. *Panic Park* je bizarní hra ve stylu *Point Blank.*

Capcom nabízel dva velké tituly - *Marvel VS Capcom* a *Plasma Sword.* Aby dostála svému jménu, byla hra *Plasma Sword* nabízena na plazmové obrazovce, což je druh dnes stále populárnějšího automatového monitoru. Obě dvě hry byly skvělé, nicméně pro náročné publikum na AOU přece jen postrádaly originalitu.





**Zfanatizovaný dav - veřejnost, průmysl i PSM - se na letošním veletrhu AOU naprosto zbláznili do *Time Crisis 2.***

Avšak nejúchvatnější hra na AOU nebyla od Capcomu, nýbrž arikovská bojovka, *Street Fighter EX 2.* K dispozici byly pouze dva automaty, a v dlouhé frontě, která se před nimi vytvořila, docházelo mimo vtipů i k soubojům.

Širokou řadu titulů uvedla Konami - ski simulátor *Skier's High,* dále *Bass Anglers,* rybářskou hru odvozenou od segovského *Get Bass.* Velkou pozornost vzbudil u stánku Taito vlakový simulátor *Densha De Go 2.* Lidé od Taito byli příhodně oblečeni ve stylu „eizenboňáků" a organizovali představení po celou dobu trvání AOU. První díl *Densha De Go* se těší oblibě zejména v Japonsku a i rok po uvedení na trh je hra stále v čele žebříčků, zásluhu na tom má i konverze pro



PlayStation a podivný joypad ve tvaru železničních kolejí. *Densha De Go 2* bude v roce 1998 nepochybně hlavním artiklem firmy Taito, ta se však ještě pro všechny případy jistí nyní již tradiční hrou *Puzzle Bobble* a skoro dokončenou verzí *Psychic Force 2012.* Sečteno a podtrženo, byl to dobrý veletrh a předzvěst toho, co přijde.

1 

2 

3 

4 

5 

6 

7 

8 

**Zlaté hřeby letošní arkádové výstavy AOU. [1] *Marvel VS Capcom.* [2] *Mountain Hill.* [3] *Panic Park.* [4] *Plasma Sword.* [5] *Densha De Go 2.* [6] *Psychic Force 2012.* [7] *Puzzle Bobble 4.* [8] *Street Fighter EX 2.***

# VYNALÉZAVÉ RPG OD JALECO

Jaleco se na výsluní vrací ambiciózním trojdimenzionálním epégéčkem *T'Kara Hajimaru Monogatari'.* To „T" v názvu této skvěle graficky propracované hry označuje patnáctiletého kluka Takuta, jenž je hlavní postavou hry. Kromě nejrůznějších pátracích fází a bitev se ve hře musíte vypořádat s celou řadou mini-her - plošinových skateařských úrovní a tak dále. K vyřízení všelijakých oblud má Takuto po ruce nejenom pistole, ale také poměrně nevšední čarodějnické triky, jichž lze nabýt sbíráním květin. Věřte, že přesně tak to je.

Kromě variant výrazně odlišných světů (jeskyně, plošinové úrovně, étérický svět atd.) vložili autoři od Jaleca také zajímavý „replay" režim - nejdůležitější části celé hry vám připomínají krátké opakovačky. *T* bude zcela kompatibilní s joypadem Dual Shock od Sony - hráči tak budou útoky nepřátel cítit přímo skrze vibrace padu.

Scény, které jsme viděli, jsou opravdu skvělé a velice rozmanité, nicméně jak se celá hra povede, dokážeme posoudit až v červnu. Jakékoliv nové informace vám bezprostředně sdělíme.





**Toto je ta skvělá grafika z nového jalecovského erpégéčka *T'Kara Najimaru Monogatari'*, které je kompatibilní s joypadem Dual-Shock. Tato 3D adventura v sobě spojuje plošinovkové prvky s docela nápaditým režimem replay.**

# VĚŽ TEMNOT

V roce 1994 přišla firma From Software se hrou *King's Filed*, prvním trojdimenzionálním RPG pro PlayStation. I přesto, že zde byl 3D svět plný realtimových bitev, celá série se s uvedením *King's Field III* stala historií. Po dlouhé době přichází od From Software další trojdimenzionální erpégéčko, avšak se zcela odlišným herním systémem - nová hra nese název *Shadow Tower.*

I zde jde o hru hranou v první osobě a v reálném čase. *Shadow Tower* se odehrává v temném světě žalářních kobek, nabízí 30 map a v jejím slovníku jsou vpravdě bizarní termíny jako „zlovolná stvoření" nebo „položky". Jelikož kolem dokola se nachází více než tisícovka zrůdných oblud, těch 11 položek (jde o části brnění) roztroušených po celé hře se rozhodně šikne. Každá z nich chrání určitou část těla: hlavu, loket, nohy, ruce a tak dále. Objeví se zde i tradiční RPG interface v podobě HP (Heal Point) a MP (Magic Point) - k nim má hráč přístup kdykoliv. Až porazíte všechny nepřátele, posílíte ve 14 kategoriích (mezi ně patří odvaha, agresivita, citlivost, inteligence atd.), a tudíž je jen na hráči, aby si vybudoval co nejkvalitnější charakter.

Nejrůznější zbraně, části brnění a magické formulky lze měnit v obchodě nebo je vyměnit za Heal Points. K dispozici máte nejrůznější zbraně, například meče nebo šípy, ale ze všeho nejlepší jsou rozhodně magická zaklínadla. Když budete mít na každé ruce zvláštní prsten, můžete použít hned dvě zaklínadla najednou. Očekávejte, že se hra bude ucházet o vaši přízeň... tak někdy kolem Vánoc.

# FINAL FANTASY A TAK DÁLE

*Brave Fencer Musashiden* je jediným produktem od Square, který se věnuje výhradně japonské tematice. Firma dokonce již začala reklamní kampaň v televizi, která má na toto RPG ve stylu *Final Fantasy* upozornit. Lidé od Square slibují, že hra nejen bude na stejné úrovni jako *Saga*, *Final Fantasy* a *Seiken Debsetsu*, ale že dokonce zahájí celou novou erpégéčkovou řadu. Hlavní postava se jmenuje Musashi. Největší důraz tu je kladen na akci, která se odehrává v četných bitvách, ovšem neobvykle v prostředí plošinek. Že by *Crash Bandicoot* pro milovníky erpégéček? Ne až tak docela. Plošinových fází je ve hře nespočet a jako v každé jiné akční hře se jejich bossové objevují na konci. Interface je podobný běžné RPG: Heal Points (HP), peněžní systém atd. Ačkoliv se hra začala připravovat již v únoru 1997, v době našeho vydání bylo hotových pouze osm úrovní.

# VELKÝ VÝPRODEJ

Největší výprodej titulů pro PlayStation se v nedávné době uskutečnil v Akihabaře, elektronické čtvrti Tokia. Na neuvěřitelnou cenu 2 000 jenů (kolem 450 Kč) zde bylo zlevněno 150 titulů v celkovém množství 50 000 softwarových položek.

K mání byly tituly mnoha softwarových firem, avšak bohužel ne vždy ty nejlepší - to znamená, že tu člověk nalezl software zaměřený na v Japonsku populární kult idolů, druhořadé tituly, erotická RPG plus japonské verze her *Assault Ring, Mortal Kombat III* a *Time Commando.*

Většina titulů pocházela přímo od Sony Computer Entertainment Inc, která nedávno odkoupila od obchodníků 80 000 titulů pro PlayStation, aby tak snížila jejich skladové zásoby.






**Dvě hry, které budou brzy v každém lepším obchodě - *Brave Fencer Musashiden* [1] a *Shadow Tower.* [2]**




**Regály plné titulů pro PlayStation. A všechny skoro za babku! Škoda, že se nic takového někdy nepřihodí u nás.**









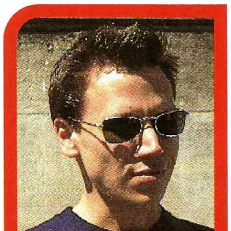



[1] *ISS Pro 98* obsahuje mezinárodní týmy z celého světa. [2] Hezčí a rychlejší? Doufejme, že ano. [3] Známý obrázek: Kamera zabírá sestavu těsně před zápasem. [4] Konami se snažila o působivější grafiku.

Ultra sličný japonský fotbalový maestro se vrací.

# ISS PRO '98

## PROFIL



**Tony Mott**

- **Funkce:** PR manažer
- **Popis práce:** Hlavně předávání všech možných informací médiím.
- **Zkušenosti z oboru:** Bývalý zástupce šéfredaktora časopisu Edge.
- **Podíl na této hře:** Poradce Konami na výborné fotbalové hry už od dob SNES.
- **Oblíbené hry:** Nechce na sebe prozradit úplně všechno, ale *Grand Theft Auto* mezi ně určitě patří.

**Styl:** sportovní
**Distributor:** Konami
**Výrobce:** Konami
**Datum vydání:** červen

**Konami již vyvinula dvě fotbalové hry pro PlayStation. International Superstar Soccer Pro (ISS Pro) zůstává pro PSM dodnes favoritem mezi fotbalovými hrami, a ani často opomíjená Goal Storm nebyla vůbec špatná. Konkurence však roste, a tak se Konami chystá vydat ISS Pro' 98, novou zdokonalenou verzi. PSM si povídalo s Tony Mottem o tom, jaké změny se vlastně chystají...**

**Popište ISS Pro' 98 100 slovy.**
Je pokračováním jedné z nejoblíbenějších fotbalových her pro PlayStation. Náš vývojový tým v Tokiu se pídil po tom, co lidé od tohoto pokračování očekávají. Dali se do toho a realizovali tato přání ve verzi '98. Její hraní je zábavnější než dřív, alespoň mnohem zábavnější než u všech fotbalových her, které jsem na PlayStation hrál - a v poslední době jsem jich hrál spousty, protože jsem musel zjistit, čemu budeme čelit. Vyrábíme hru, která je zaměřená na lidi, již jsou přesyceni licencovanými fotbalovými hrami, které nemají míč tam, kde má být. Nám jde především o hru.

**Co toto pokračování obsahuje navíc oproti originálu?**
Animace hráčů je mnohem zřetelnější a přesvědčivější než dosud, byla zdokonalena umělá inteligence hráčů a ještě hromada dalších věcí, o kterých vám budu moci vyprávět příští měsíc. A také, při prvním dílu jsme zjistili, že hráči byli trochu zklamaní skutečností, že na komentátorském postu nesedí žádné slavné jméno. Tak jsme angažovali Tonyho Gubba. A on odvedl skvělou práci.

**Proč bude ISS Pro '98 lepší než všechny ostatní fotbalové hry pro PlayStation?**
Nemusím vám vysvětlovat, že Konami bere hraní her velice vážně. Máme mnohem více zkušeností s vydáváním než kterákoliv jiná společnost, která se chystá v průběhu několika příštích měsíců vydat fotbalovou hru. Zkušenosti hrají velkou roli.

**Nějaké technické inovace?**
Nesetkali jsme se s žádným dalším fotbalem, který by byl tak zábavný, a to samo o sobě představuje důležitý technický pokrok.

**Co je na ISS Pro '98 nejlepší?**
Omlouvám se, že se budu opakovat, ale je to její ZÁBAVNOST. Je rychlá, intuitivní a přímo se nabízí k hraní. Je mi jedno, kolik licencí nebo čeho máte na krabici, protože ze všeho nejdůležitější je hraní. A my máme tento aspekt propracovaný lépe než všichni ostatní.



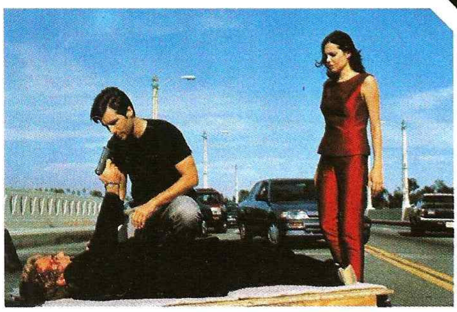




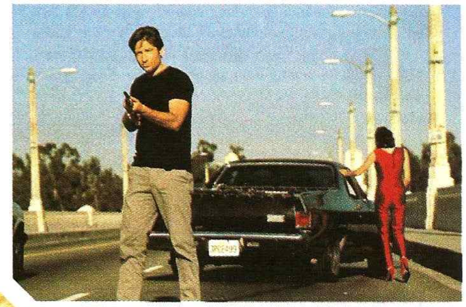


[1] Herní interface zůstává víceméně stejný.
[2] Naštěstí není třeba mít licenci na používání vlajek.
[3] Rozhodčí vede hráče k úvodnímu výkopu.

## Pozvánka na film



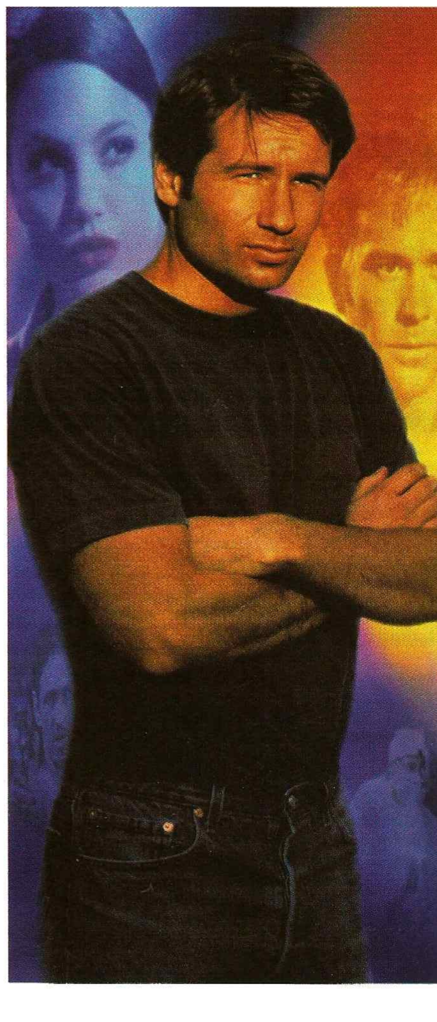






# Ruce od krve (Playing God)

## HVĚZDA SERIÁLU AKTA X, DAVID DUCHOVNY, NA FILMOVÉM PLÁTNĚ.



Byla to zřejmě jen otázka času, kdy se pro Davida Duchovnyho, představitele agenta Foxe Muldera z veleúspěšného televizního seriálu Akta X, najde vhodná příležitost, aby konečně pronikl i do velkého filmu. Podobný osud potkává zcela pravidelně mnohé původně „seriálové“ hvězdy. Za všechny lze jmenovat Bruce Willise či George Clooneyho.

Očekávání se proměnilo ve skutečnost a máme tu film Ruce od krve. Podívejme se tedy na něj blíže. Asi nikoho nepřekvapí, že žánrově patří do přihrádky „thriller“. Příběh je následující: Hlavní postava, jménem Eugene Sands, bývalý úspěšný lékař a nynější narkoman marně bojující se svou závislostí, se na začátku filmu stane svědkem brutální přestřelky. Na zemi zůstává ležet těžce raněný černoch, který podezřele odmítá přivolání lékařské či policejní pomoci. Sands díky své odbornosti dokáže zachránit muži život. Domnívá se, že tím pro něj vše skončilo, ale přesný opak je pravdou. Jeho chirurgický zásah se stane předmětem zájmu bezcitného zločince jménem Raymond Blossom. Jeho „zaměstnanci“ se velice často vyskytují v obdobné situaci, kdy jsou vážně poranění, avšak v žádném případě k nim nelze přivolávat lékaře. Jednoduše se proto rozhodne získat Sandse coby „rodinného lékaře“ pro sebe. Zvládnout tohoto muže se slabou vůlí není žádný problém. Další děj popisuje čím dál tím větší ponor doktora Sandse do světa zločinu. Současně vzniká i nebezpečné a vášnivé vzplanutí k Blossomově milence Claire. V rozhodujícím okamžiku nastane chvíle, kdy Sands bude stát před velmi těžkým rozhodnutím, volbou mezi životem na hraně a skutečnou svobodou.

Vedle Duchovnyho ve filmu nefigurují žádné další větší hvězdy. Za zmínku stojí snad jen Peter Storemare ve vedlejší roli ruského mafiána, kterého možná znáte ze Ztraceného světa nebo z vynikajícího filmu bratří Coenů Fargo.

Na Ruce od krve jste se mohli vydat už od 14. května, kdy byl díky společnosti Bontonfilm uveden do českých kin.

**Ruce od krve (Playing God)**
**Film USA, 100 minut, české titulky, režie: Andy Wilson, scénář: Mark Haskell Smith, kamera: Anthony B. Richmond, hudba: Richard Hartley, hrají: David Duchovny, Timothy Hutton, Angelina Jolie, Michael Massee, Peter Stomare a další.**



# Forsaken

**Zajímá vás, kam zmizí vetřelci po dokončení práce na filmových science-fiction?** Zpátky do rekvizitáře, kam jinam, protože nejsou opravdoví. Ovšem reálné nejsou ani scénáře ke hrám pro PlayStation. Tak tedy vítejte ve světě *Forsaken*, kde vládnou roboti.

1


2


**[1] Tunely vypadají skvěle, jsou chladné a strašidelné, [2] ideální k honbě za nepřítelem. [3] Nalevo máte zuřivě funící minitank, napravo skálu, která každou chvíli spadne. Co uděláte příteli?**

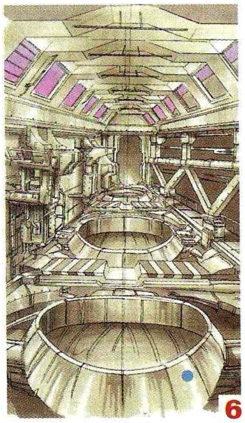
3


Jedná se o všední příběh. Boffinové, kterým nestačilo implantovat lidské uši laboratorním krysám, zašli příliš daleko. Nezodpovědná manipulace s hmotou. Z rukou vymknutá jaderná fúze. Země je v troskách. Co uděláte vy? Budete pobíhat kolem a vzlykat? Budete pobíhat kolem a vzlykat celí podělaní? Nebo se připoutáte na svůj antigravitační Pioncykl a pustíte se do boje proti robotům? Hádejte... *Forsaken* je v podstatě 3D střílečka, kde musíte řešit i nějaký ten logický problém. Podobá se spíše *Decentu* (hodnocení PSM 8/10) než *Doomu* (9/10) a nabízí možnost pohybu ve všech rozměrech a samozřejmě spoustu střílení.

*FORSAKEN* NABÍZÍ MOŽNOST POHYBU VE VŠECH SMĚRECH A SAMOZŘEJMĚ I SPOUSTU STŘÍLENÍ.

Vám připadne role „čističe", který na vznášejícím se bicyklu hledá kořist v opuštěných sídlištích a odráží přitom útoky androidů a dalších lidských lovců. Celá skrumáž se odehrává v perfektně zpracovaných tunelech. Ať už jsou pod zemským povrchem nebo součástí vesmírné stanice, tvoří kombinace textur, detailů i světelných efektů nádherné prostředí, které je zároveň i dostatečně klaustrofobické. Zpočátku, ať jste sebešikovnější, je

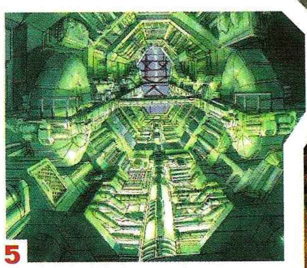
| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ VÝROBCE: | **Probe** | ■ ZEMĚ PŮVODU: | **Velká Británie** |
| ■ DISTRIBUTOR: | **Acclaim** | ■ STYL: | **3D střílečka** |
| ■ DATUM VYDÁNÍ: | **květen** | ■ POČET HRÁČŮ: | **1 nebo 2** |


6

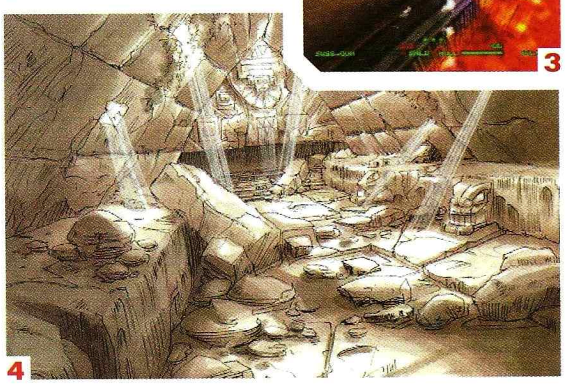

1

**[1] Když záporňáci poletují kolem a střílejí, není o impresivní světelné efekty nouze. [2] Ten útvar vzadu je bezpečný východ. A ta okřídlená věc vpředu vás chce rozsekat na kusy. [3] Robotí stezka. [4, 5 a 6] Původní nákresy, které ukazují, jak by měly vypadat jednotlivé úrovně.**


2

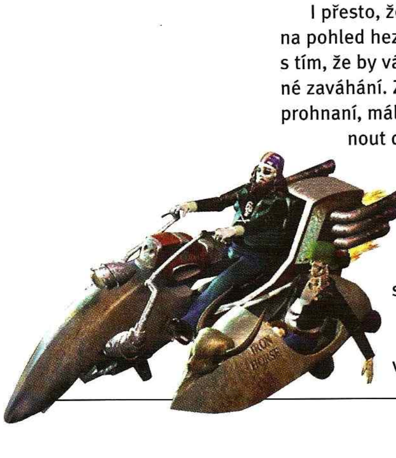

5


3


4

prostý pohyb na létajícím kole po okolí těžkým oříškem sám o sobě - určitě si budete myslet, že ovládání je nedotažené - omyl, trpělivost přináší růže a konec cvičnému poflakování a poletování, boj může začít.

I přesto, že jsou vaši nepřátelé na pohled hezčí a milí, nepočítejte s tím, že by vám odpustili byť jediné zaváhání. Zároveň jsou víc než prohnaní, málokdy se nechají vtáhnout do pasti. Poslední, co můžete od nich čekat, je to, že budou nečinně přihlížet tomu, jak na ně zaměřujete svou zbraň. Pokud nejste dostatečně zruční a rychle se v zapletených chodbách nezorientujete, nemáte šanci je dostat. Naopak oni dostanou vás. Tito malí chytří ďáblové se dokonce zdráhají vás pronásledovat v úzkých chodbách - jako by tušili, že se tam z nich snadno můžou stát kachny na odstřel. Jejich schopnost uhýbat je obdivuhodná, stejně jako tendence utéct, když jsou vážně poškozeni.



Během hry musíte vyřešit několik logických problémů - pokud tedy za logický problém považujete úkol z první úrovně, kdy musíte postřílet všechny roboty, abyste se dostali na konec. Tahání za páky a otevírání dveří jako vždy docílíte tím, že do nich střelíte, což hře na reálnosti opravdu nepřidává.

Bonusů je hodně a patří k nim třeba zbraň, která střílí zářivě růžové ohnivé projektily a opravdu skvěle naváděné střely. Když je odpálíte, budou nepřítele sledovat a explodují mu přímo za prdícím výfukem. Tyto, společně se štíty, opravnými bonusy a dalšími doplňky, jsou obvykle k mání až po boji. Vaši robotí nepřátelé vás bombardují podobným arzenálem střel.

**SCHOPNOST VAŠICH NEPŘÁTEL UHÝBAT STŘELÁM JE OBDIVUHODNÁ, STEJNĚ JAKO TENDENCE UTÉCT, KDYŽ JSOU VÁŽNĚ POŠKOZENI.**

A přesto, že vás před řízenými střelami obrazovka varuje, často zmateně zakroužíte kolem právě tak, abyste chytli plnou dávku explodující oceli přímo do obličeje.

K dokonalosti má *Forsaken* ještě daleko, ať už jde o slibovaný drum'n'bassový soundtrack, vše rozhodující režim deathmatch nebo záhodné zdokonalení grafiky. Hra je však atraktivní už tím, že umožňuje plynulý pohyb všemi směry. Díky soustředěnému úsilí získáte spoustu zkušeností, ale možnost vidět ze svého bicyklu víc než pouhý zaměřovací křížek, by mohla všechno výrazně vylepšit. Jestli skvělý pohyb a grafika stačí na to, aby *Forsaken* pozvedly až na pódium vítězů, zůstává otázkou.

**Stephen Pierce**

## PSM NÁZOR

**⊕ PLUSY**

* Plynulý, přirozený pohyb ve skvělém prostředí.
* K dispozici je atraktivní výběr zkázonosné výzbroje.
* Množství inteligentních robotů, kteří přelstí většinu hráčů.

**⊖ MINUSY**

* Střílení na všechno - na roboty, páky, dveře atd. - může působit poněkud jednotvárně.
* Stejně jako Keanu Reeves vypadá všechno perfektně, ale postrádá to hloubku.

**PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ**

Hra je skvělá, ale až si zvyknete na její atmosféru, budete chtít něco víc než jen neustálé střílení. Složitější problémy a pocit, že nejste jen zaměřovací čtvereček, by hodnotu hry pořádně zvedly. I turbulence by měla trochu zpomalit, protože taktickou hru okamžitě mění v loterii.

1



2



**[1] Úroveň dvě, vesmírná stanice. Záhy nebude úniku. [2] Ani pan Magor, ozbrojený bramborovou zbraní, by z takové pozice neminul.**




# three lions

**70 skutečných mezinárodních týmů, 1750 známých hráčů.** Možná je to dosud nejpromakanější fotbálek na PlayStation...

**[1] Z-AXIS vytvořili maličké, velmi detailní portréty všech hráčů Anglie a mnohých dalších. [2] Tento tým kontaktoval příslušné fotbalové asociace, aby se ujistil, že dresy jsou do detailů dokonalé. [3] Toto je Ronaldo. Je rychlý a proklatě dobrý. [4] Radostná oslava. [5] Jednička, brankář David Seaman.**

1



2



3



5



4



**K**do viděl tuto hru v akci, vám potvrdí, že je to pořádně vzrušující podívaná s vynikající hudbou a zvukem. Poohlédněte se také po demu na CD v následujících číslech PSM. *Three Lions* je oficiální hrou anglického týmu, a jak vysvětluje spolutvůrce Dan Houser, dokonce chlapce na hřišti rozeznáte. „Do hry byly přeneseny tváře všech hráčů Anglie. Jako zdroj fotografií jsme použili časopis World Soccer. Výtvarníci ze Z-AXIS, všichni obeznámeni s technikami klasického portrétu, vytvořili malý, leč velmi detailní portrét každého z těchto celou Británií milovaných hráčů, ale i dalších, od nichž jsme získali povolení.“

Například Paul Schols (samozřejmě na dálku) vyniká svou zrzavou kšticí. I u ostatních hráčů byly zachovány jak rysy vizuální, tak charakteristické chování, jak Houser vysvětluje dál: „Důraz byl kladen na základní prvky, jako je barva pleti a účes, ale nemalá pozornost byla věnována i zachování povahy každého hráče. Například bulharský fotbalista Stojčkov by s úsměvem na tváři vypadal divně - takže v naší hře se mračí svým typickým způso-

TVŮRCI HRY VYTVOŘILI MALÝ, LEČ VYSOCE DETAILNÍ PORTRÉT KAŽDÉHO ANGLICKÉHO HRÁČE.

1



2


**[1] Jeden ze šesti nabízených úhlů kamery. [2] Za chvíli padne gól.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ VÝROBCE: | **Z-AXIS** | ■ ZEMĚ PŮVODU: | **Spojené Státy** |
| ■ DISTRIBUTOR: | **BMG Interactive** | ■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: | **žádné** |
| ■ DATUM VYDÁNÍ: | **květen** | ■ POČET HRÁČŮ: | **1 nebo 2** |

**[1] Jsou odhodláni vyrovnat a vyhrát na penalty. [2] Hoši z Brazílie. [3] Po zahřátí hráči vždycky pózují pro týmovou fotografii. [4] Jak funguje mířená střelba? [5] Někdo byl dost dobrý. [6] Víc než sedmdesát týmů...**

1




2




3




4




6




5




bem. V jeho tváři přímo vidíte touhu diskutovat detaily posledního faulu s rozhodčím."

Dresy byly vytvořeny podle nejčerstvějších informací. Z-AXIS zašli až tak daleko, že kontaktovali fotbalové asociace jiných zemí, aby zjistili, jaké změny chystají pro světový šampionát. „Skutečně, hnací silou vlastní výtvarné snahy je udělat brankářský dres stejně příšerně ošklivý a barevný jako ve skutečnosti," ujišťuje Houser. „Všechno ostatní bylo prostě mimořádné."

Vizuálně není *Three Lions* tak pěkná jako *FIFA '98*: mnohoúhelníky nejsou tak zaoblené, což dává hře hranatější pocit, tak trochu ve stylu *ISS Pro*.

Asi hlavní rozdíl mezi *Three Lions* a ostatními fotbalovými hrami na PlayStation je v míření při střelbě. Z-AXIS se vyhnuli populárnímu nastavení aftertouch a zavedli nový druh kopu. „Naše hra je první, která uživateli dovoluje zamířit, předtím než vystřelí," říká Houser. „Samozřejmě záleží na střeleckých možnostech hráče, který se ke střele postaví - Shearer má mnohem větší šanci než Gary Neville. Narozdíl od aftertouch nemůžete ve skutečném fotbalu rozhodnout, kam přesně míč po kopnutí poletí - proč by to tak tedy mělo být ve videohře? Náš výtvarný záměr spočíval v tom, aby se uživatel cítil, jakoby stál přímo na hřišti, se všemi tlaky a omezeními, které prožívají hráči - a ne propagovat zvláštní síly, které se vzpírají fyzikálním zákonitostem."

Další skutečností, která snad potěší fanoušky přes kopanou, jsou skutečné vlastnosti hráčů. Společně se statistickou asistencí časopisu World Soccer, shromáždili Z-AXES ve hře 25členná mužstva 70 týmů. 1750 hráčů z různých zemí je hodnoceno v 16 kategoriích, ke kterým patří šikovnost, rychlost, útočnost, střelba a vedení míče - dost rozsáhlý výzkum. Připočtěte netradiční skryté týmy (mimo jiné Anglie '66 a Brazílie '70) a máte základ pro slušnou fotbalovou simulaci.

> Z-AXIS VYMĚNILI POPULÁRNÍ AFTERTOUCH ZA PŘEDEM MÍŘENOU STŘELBU.

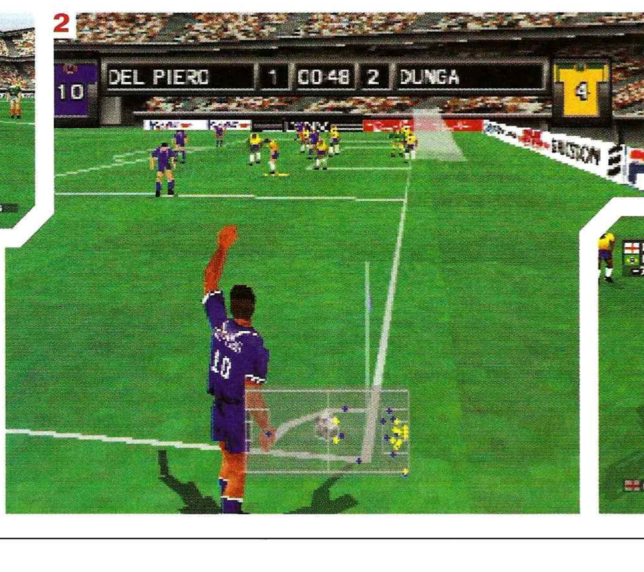
Osud *Three Lions* bude hodně záviset na tom, jak se uživatelé postaví k mířené střelbě a jak dalece se hra dokáže dostat před *FIFA World Cup '98*. Příští měsíc si o tom můžete udělat obrázek...

**Steve Bradley**

1




2




3




**[1] Tvůrci hry strávili celé věky upřesňováním detailů na hráčích. Bulhar Lečkov má dokonce na holé kebuli svých pár chlupů. [2] Můžete zamávat na hráče a poslat mu míč. [3] Tři lvi na lovu? Samozřejmě, že zakopnul. Nikdo se ho ani nedotkl, pane rozhodčí. On zakopnul...**

## PSM NÁZOR

**⊕ PLUSY**

- Systém mířených střel Z-AXIS je geniální zlepšovák.
- Mimořádná pozornost věnovaná detailům.
- Snadno zvládnutelné ovládání.

**⊖ MINUSY**

- Míč se zdá příliš malý.
- Česká republika nevyhraje světový šampionát.

**PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ**

Třemi nejdůležitějšími ingrediencemi každé hry jakéhokoliv žánru jsou zábavnost, zábavnost a zábavnost. *Three Lions*, ačkoliv nedostanou cenu za okrouhlost tvarů, mají všechny tři tyto ingredience, takže by měli mít úspěch. A s licencí určitě nic nezkazí.

| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ VÝROBCE: | Probe | ■ ZEMĚ PŮVODU: | Velká Británie |
| ■ DISTRIBUTOR: | Acclaim | ■ STYL: | akční adventura |
| ■ DATUM VYDÁNÍ: | květen | ■ POČET HRÁČŮ: | 1 |

# Batman & Robin

**Božsky lukrativní licence!** Acclaim konečně přichází s pokračováním *Batman & Robin*, které má více nadějí než jakákoli předchozí zmínka o panu Netopýrovi.

[1] Batman se chystá překazit Mr. Freezeovu loupež šperků.
[2] Mr. Freeze není vyrušením nadšen. Je čas na souboj!









Výroba hry inspirované filmem musí mít pro softwarovou společnost několik aspektů: Na jedné straně potenciálně znamená velký prodej; na druhé stížnosti hromady filmových fanoušků, že ta hra nemá s filmem nic společného. S *Alien Trilogy* a *Die Hard* se Probe dosud podařilo po této vratké lávce chodit s obdivuhodnou šikovností. Ale co *Batman & Robin*?

Místo aby se tým tvůrců zaměřil na vytvoření akční adventury nebo bojovky, spojil obojí a ještě přidal závodnický prvek a příměsi dalších žánrů.

Najdete tu hodiny, které odměřují skutečný čas, tikají v průběhu celé hry a rozdělují ji do tří samostatných nocí. Pokud se za tuto dobu nepodaří zadržet Mr. Freeze, Poison Ivy a Banea, je pro maskovaného muže vše ztraceno.

Zneškodnění zlých bytostí je samozřejmě obtížnou částí. Děláte to velice podobným způsobem jako Batman - jezdíte v Batmobilu, vyšetřujete napáchaná zvěrstva a zločiny, hledáte tajné skrýše a pak se vracíte do Batjeskyně, abyste analyzovali své poznatky. To se děje v mnoha formách a podobách. Kupříkladu na začátku hry jsou již v paměti Batpočítače dvě poloviny plakátu. Pomocí manipulování s těmito kusy na obrazovce zjistíte, že Mr. Freeze se chystá vykrást Gothamské muzeum. Rychle do Batmobilu...

*Batman & Robin* je v mnohých aspektech průsečíkem *Resident Evil*, *Tomb Raidera* a *Fighting Force*. Kromě detektivů se tu nacházejí zlé bytosti, které musíte zlikvidovat (za pomoci pěkně vyčerpávajícího komba) a nepřátelské vozy, s nimiž se závodí a na které se střílí. Zdá se, že hra chtěla obsahovat tolik prvků z filmu, kolik bylo jen možné - dokonce se můžete přepínat na tři různé postavy, abyste mohli užívat jejich speciálních schopností, pohybů a technik.

Ve hře se pořád něco děje a hráči se stále musejí s něčím vypořádávat. I prostředí, s obrysy gotických staveb a stinnými interiéry, navozuje správnou atmosféru. Naší jedinou obavou je, že Probe, ve snaze spojit dohromady tolik žánrů, nedovede k dokonalosti ani jediný. Na druhé straně, pokud se jim v *Batman & Robin* podaří složit uspokojivou skládačku *Resident Evil* s veškerým děním bojovek, stane se jednou z her roku.

**Keith Stuart**







[1] Gotham je plný zločinců. [2] Vy bohužel na spoustu z nich narazíte.

## PSM NÁZOR

**PLUSY**

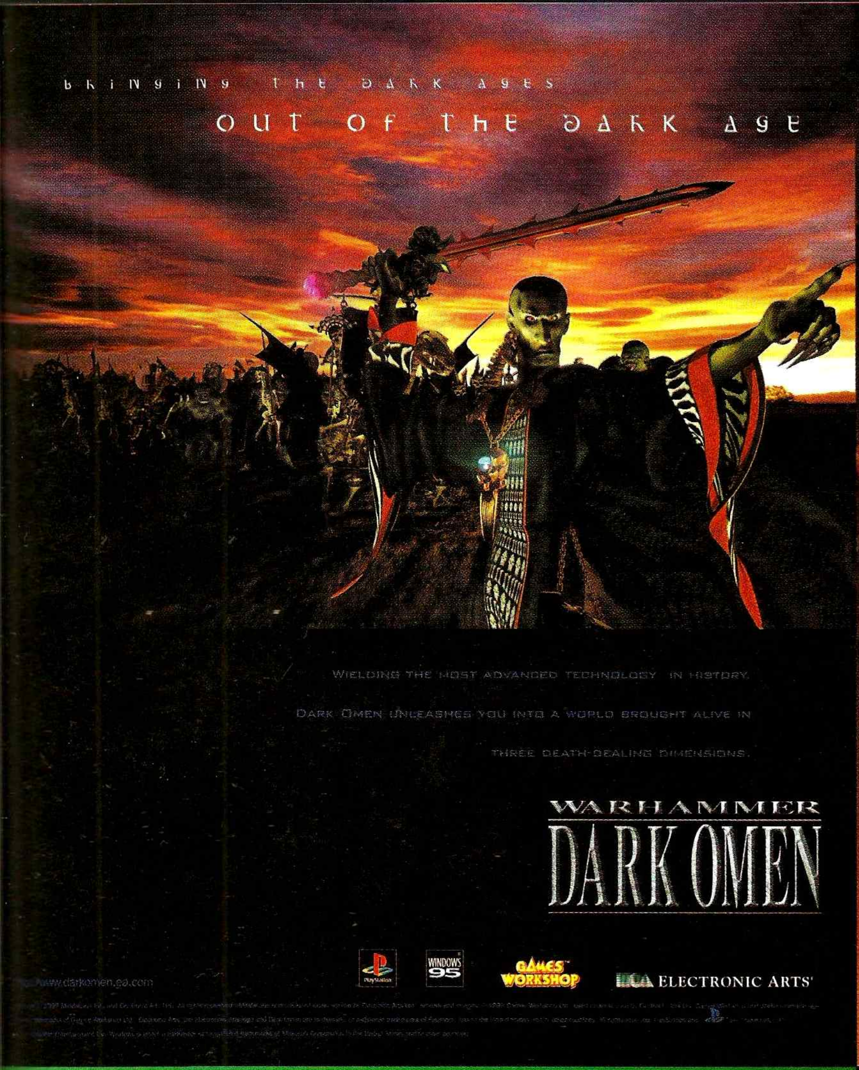
- Skvělý 3D model Batmana a jeho kolegů bojujících proti zločinům.
- Bohatá hratelnost.
- Hodně vychází z filmu.
- Odehrává se v reálném čase.

**MINUSY**

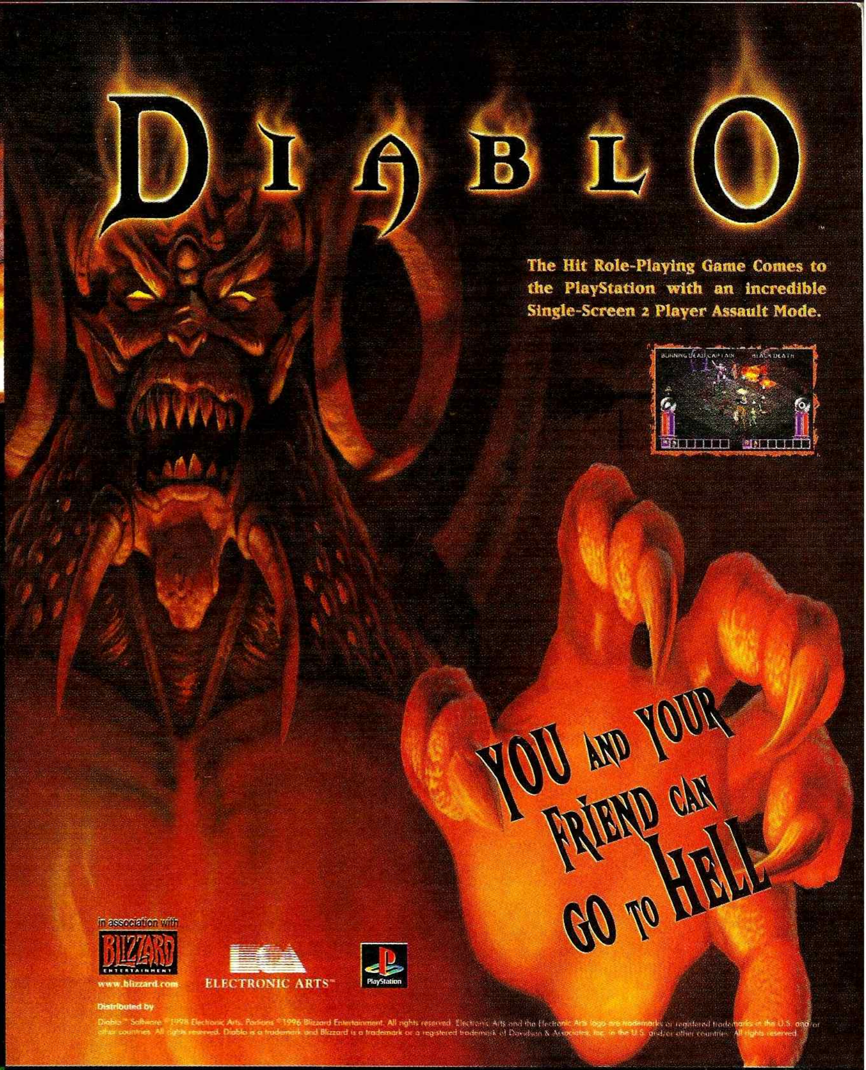
- Možná se snaží pojmout příliš mnoho věcí.
- Bojový systém je neobratný.

**PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ**

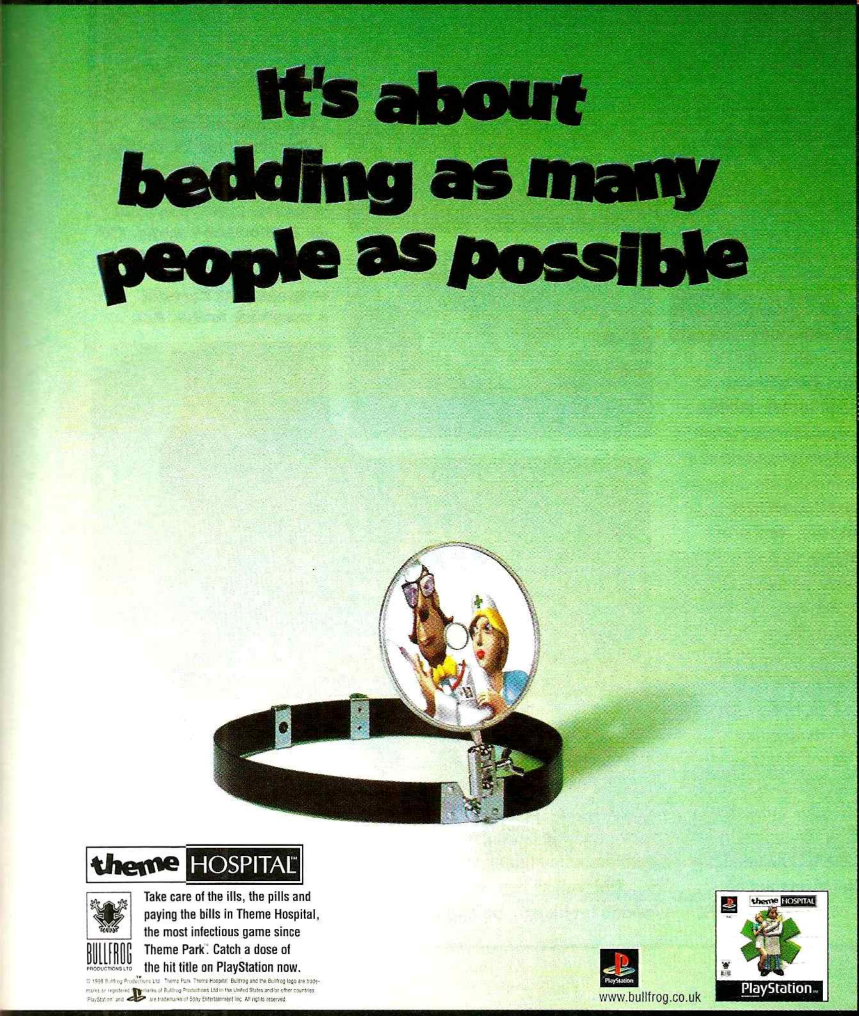
Až dosud se Probe při zpracovávání filmů dařilo, ale *Batman & Robin* vypadá momentálně poněkud kostrbatě. Ovládání je neuvěřitelně složité, jednotlivá místa jsou až příliš temná a souboje tak trochu neobratné. Avšak šíře hratelnosti a síla postav se bezpochyby nakonec prosadí.



BRINGING THE DARK AGES
OUT OF THE DARK AGE
WIELDING THE MOST ADVANCED TECHNOLOGY IN HISTORY.
DARK OMEN UNLEASHES YOU INTO A WORLD BROUGHT ALIVE IN
THREE DEATH-DEALING DIMENSIONS.
WARHAMMER
DARK OMEN
www.darkomen.ea.com
WINDOWS 95
GAMES WORKSHOP
ELECTRONIC ARTS

DIABLO
The Hit Role-Playing Game Comes to the PlayStation with an incredible Single-Screen 2 Player Assault Mode.
YOU AND YOUR FRIEND CAN GO TO HELL
In association with
BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.blizzard.com
ELECTRONIC ARTS
PlayStation
Distributed by

It's about bedding as many people as possible
theme HOSPITAL
Take care of the ills, the pills and paying the bills in Theme Hospital, the most infectious game since Theme Park. Catch a dose of the hit title on PlayStation now.
BULLFROG PRODUCTIONS LTD
© 1998 Bullfrog Productions Ltd. Theme Park, Theme Hospital, Bullfrog and the Bullfrog logo are trademarks or registered trademarks of Bullfrog Productions Ltd in the United States and/or other countries. 'PlayStation' and are trademarks of Sony Entertainment Inc. All rights reserved.
PlayStation
www.bullfrog.co.uk




OUT NOW.
PlayStation
NEED FOR SPEED III
HOT PURSUIT
ELECTRONIC ARTS




**Dospělí lidé se oblékají do kůže a kovu kvůli jednomu ze dvou následujících důvodů.** Prvním je marná snaha být sexy. Druhým je příprava na boj. *Cardinal Syn* je naštěstí o tom druhém.

Pusťte na chvíli svou fantazii ze řetězů a prostě si představte, jak nádraží opouští bojovkový autobus. Na zadním sedadle sedí *Tekken 2*, který má na sobě cyklistickou bundu a bafá cigáro. Mladý *Bushido Blade* sedí uprostřed a natahuje nohy, aby zašlápl malého pavoučka. Vedle učitele je mistr *Mortal Kombat*, školní mazák. A pak přistoupí nový chlapec *Cardinal Syn*. Jaké místo asi zaujme v této nesourodé posádce?

Nová hra Kronosu stojí už v předsíni vašich obýváků, cítíte ten pach? Zápletka je, jak jinak, hezká a záhadná: Zemím (jakým zemím?) vládne chaos. Pak se vynoří vousatý druid s knihou kouzel (jakých kouzel?), udělá konec bojům mezi klany a na nějakou dobu zavládne mír. Potom zmizí a boje začnou nanovo.

ZEMI OVLÁDÁ CHAOS. PAK SE OBJEVÍ VOUSATÝ DRUID S KNIHOU KOUZEL.

1


2

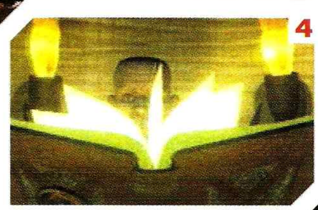

**[1, 2] Když na scénu nastoupí dáma jménem Syn, tak i týpci v ocelových kalhotách mají tendenci k ústupu.**

1



2


**[1] Bojové prostředí v *Cardinal Syn* je dobře propracované, nikoli však úžasné. [2] Vaše vítězství jsou zanesena do jednoduché mapy. [3] Mongorovo kožené spodní prádlo vzbuzuje respekt. [4] Čaroděj a magická kniha. Asi.**

4


3


Následuje FMV střih a objeví se žena, která uspořádá turnaj, zabije vítěze a usadí se ve věži se spoustou mečů. A právě tehdy vstoupíte do děje i vy.

Hru obývá osm středověkých podivínů a dva bossové. Není překvapivé, že s každým z nich se zachází jinak a každý má své vlastní specifické pohyby. Navrch je tu mnoho míst inspirovaných fantasy literaturou a interaktivní prostředí. To druhé spočívá v pouzdrech s energií či lepšími zbraněmi, hýbajících se objektech, jako jsou dvojkoláky s uhlím, pod jejichž kola můžete házet útočníky, a hořících jamách, špičatých hradbách, lávě a zdech, které vystřelují šipky.

Váš pohyb je v této rané verzi příšerně omezený. Nemůžete ani přeskočit protivníka, otočit se a zaútočit zezadu. Chůze ke vzdálené stěně místnosti vyvolá automatické přemístění bojovníků, takže jsou stále čelem k Vám. Jedná se však o alfa verzi, takže je tu jakási naděje, že tyto problémy budou vyřešeny.

Objevují se zde bojovníci všech podob i velikostí - od drobounkého

| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ VÝROBCE: | **Kronos** | ■ ZEMĚ PŮVODU: | **Spojené státy** |
| ■ DISTRIBUTOR: | **SCEE** | ■ STYL: | **3D bojovka** |
| ■ DATUM VYDÁNÍ: | **květen** | ■ POČET HRÁČŮ: | **1 nebo 2** |

**[1] Finkster se věnuje nožnímu fetišismu... [2] ...před tím, než je odkopnut přes celou místnost. [3] Bitevní řež. [5] Odporně oblečený středověký šašek, to je Hecklar. [6] Hecklarovo panství — přeplácaná otáčivá aréna.**

1

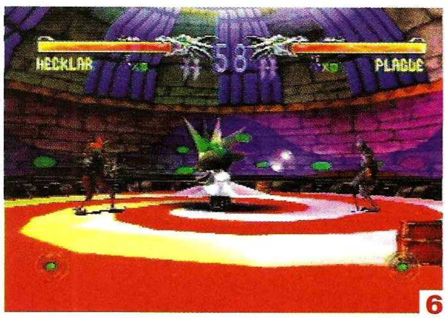


2



4


3

6



5

klauna Hecklara (není s ním však taková zábava, jak by se od žolíka čekalo, spíš pěkně krvavá řež) až po McKriega, zarostlého obra, který více méně vypadá jako Vladimír Mečiar zabalený v jelení kůži. Samozřejmě, v této sešlosti nemohou chybět ani dvě sličné dámy. Obě - zcela evidentně - nakupují v Xenině rodném Oxfamu. Je tu také poněkud odpudivě vypadající chlapík jménem Plague (česky Mor), který se pohybuje jako opilec postižený malomocenstvím. Musíte uznat, že PlayStation zažila už i horší věci.

Všichni bojovníci jsou ozbrojeni - sekerami, meči, kopími a... tyčí s přivázanými rolničkami (Hádejte, čí je?). Jako obvykle může tlustý maník se sekerou způsobit vážná zranění, ale je pomalý. Ženy jsou naopak mrštné, ale jsou zranitelnější. Obrovské ocelové zbraně jsou těžké i na pohled a jejich řinčení nebo skřípění o kamennou zeď je fakt lahoda.

VE SMĚSICI NESMÍ CHYBĚT DVĚ DÁMY. OBĚ, JAK SE ZDÁ, NAKUPUJÍ V S/M SALÓNU.

Hrou se pohybujete cestou vyznačenou na mapě, která znázorňuje domácí bojiště všech bojovníků. Porazíte-li nepřítele ve dvou kolech, pokročíte dál - nic nového pod sluncem. Překvapením je fakticky právě to, čeho se v *Cardinal Syn* nedostává, totiž originality - tedy až na Mongorův speciální pohyb: Nestává se v bojovkách často, že mladou ženu porazíte zeleným smrdutým pšoukem. Kromě toho posledně jmenovaného ve hře zřídka najdete momenty, které byste již neznali odjinud. Interaktivní prostředí je zajímavě pojato, ovšem chtělo by to, aby se počítačem řízený bojovník také snažil užívat jeho možností. Hra by mohla být poněkud obtížnější - v této verzi vám postačí pouhé tři pohyby, abyste se dostali na konec hry.

Jak to tak vypadá, *Cardinal Syn* nabízí vražedné rvačky, fontány krve a přiblblé postavy v kožených kraťasech. Krásné večerní róby ve hře bohužel nenajdete. *Cardinal Syn* by si měl vyleštit sekeru - přichází *Tekken 3*.

**Stephen Pierce**

1



2



**[1] Maníci jsou připraveni k boji, hodlají si vzájemně ublížovat. Jenže McKrieg netušil, ... [2] ...co že se to peklo v Mongorových spodkách.**

## PSM NÁZOR

**PLUSY**

- Těžké ocelové zbraně vypadají přesvědčivě, ničivě a hmotně. To se počítá.
- Bojové arény jsou dobře navržené a vypadají dostatečně odpudivě.
- Některé z vyhublých postaviček působí nechtěně zábavně.

**MINUSY**

- V této verzi je až příliš snadné kohokoliv rozsekat jedním a tím samým opakovaným pohybem.
- Interaktivní prostředí podporuje hratelnost nedostatečně.
- Pohyblivost je omezená.
- Ten šašek.

**PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ**

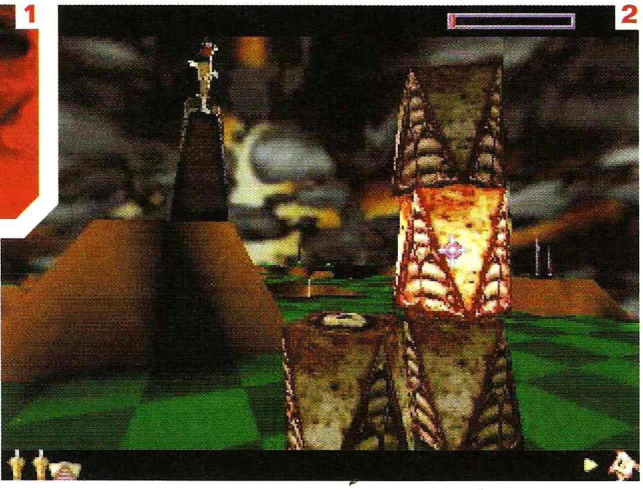
Je třeba, aby hra byla těžší, a bylo by dobré, kdyby obsahovala více různých power-upů -například další zbraně dosažitelné jak pro vás, tak pro postavy řízené počítačem. Ani více postav, které byste si mohli zvolit, stejně jako větší výběr arén, by nebyly na závadu.

| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ VÝROBCE: | Hookstone / No Name | ■ ZEMĚ PŮVODU: | Velká Británie |
| ■ DISTRIBUTOR: | Psygnosis | ■ STYL: | strategie |
| ■ DATUM VYDÁNÍ: | červen | ■ POČET HRÁČŮ: | 1 |

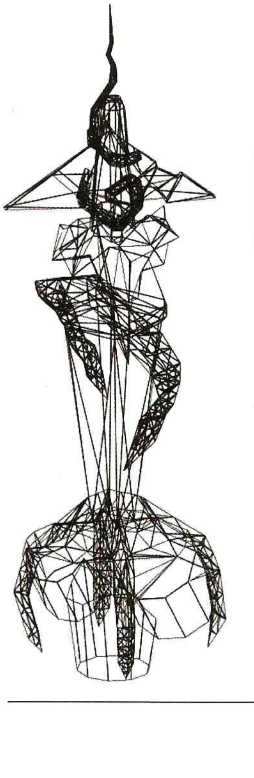



**Vysilující bloudění** podivnou krajinou... Nemylte se, nejde o kratochvíli ve stylu stolních her, nýbrž o hookstoneovské oživení klasiky 80. let - *Sentinelu.*





**[1] Sentinel. [2] Skalnatá pohoří, rýsující se jasně proti obloze, vytvářejí opravdu podivnou cizí krajinu.**



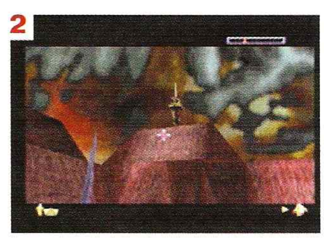
**O**smdesátá léta poskytují tvůrcům počítačových her nepřeberné množství námětů, jako poslední se z nich rozhodli čerpat u Hookstonů. Na PlayStation se nám již teď mohou začít sbíhat sliny na vylepšený „legendární" *Sentinel* z C64.

Hra vypadá nějak takhle. Ovládáte volně se pohybující částici, která může vstupovat do těl robotů i mezi nimi přeskakovat na celé řadě zlověstně nepřátelských území. Cílem hry je dostat se až do nejvyššího patra herního plánu, a to vstřebáváním energie ze stromů a kamenů. Tuto energii poté použijete ke šplhání nahoru. Na nejvyšším místě každého území sídlí Sentinel (hlídač), svým způsobem vládce, který celé toto území sleduje a ze všech pohybujících se objektů vysává energii. Pokud vás zahlédne, musíte rychle najít nějaké místo, kde se schovat, jinak z vás doslova a do písmene vysaje život. Pokud se vám naopak podaří vstřebat jeho energii, pak vyhráváte vy. Když se zhruba před deseti lety objevila původní verze hry, nebyla na trhu žádná jí podobná a neobjevila se dodnes. Právě to vedlo Johna Cooka (výkonný ředitel Hookstoneovské produkční společnosti No Name Games) k úmyslu vytvořit novou verzi: „Mám ten pocit, že *Sentinel* byl první hrou na světě, v níž šlo o virtuální realitu," zdůrazňuje. „Z obrazovky monitoru se stalo okno do světa, který bylo teprve třeba zkonstruovat výhradně v mysli."

*Sentinel* i jeho pokračování v sobě samozřejmě něco velmi originálního rozhodně mají. Místo, aby jako většina her pojednávaly o nějakém primitivním vyhazování věcí do povětří, je jejich ústředním tématem paranoia a napětí. Hra rovněž představuje bizarní podobu bitevní strategie - žánru, který se díky seriálu *CC* stal velmi populárním i na PSX. Pořád přesně nevíte, o co ve hře doopravdy jde? John Cook nabízí toto vysvětlení: „Představujte si, že se Clive Barker setká se třídou středoškoláků při hodině biologie a na pořadu dne je pitva." Jasné jak facka, ne?

**Keith Stuart**





**[1] Předměty, které naleznete na povrchu planety, jsou plné výtečné energie, dejte si do nosu. [2] Já jsem pán tohoto hradu a ty jen sprostý lotr...**

## PSM NÁZOR

**PLUSY**

- zcela nový typ hry
- perfektní grafické zobrazení krajiny
- 666 úrovní

**MINUSY**

- Dnešním uspěchaným hráčům by se hra mohla jevit poněkud zmatená a pomalá.

**PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ**

*Sentinel* je založen na zcela ojedinělém pojetí, proto měla možná firma Hookstone na začátek hry vložit výukovou lekci, která by hráče provedla alespoň jedním územím. Různost scénického pozadí bude rovněž hrát významnou roli, jen tak si hra totiž udrží pozornost majitelů přístrojů PlayStation. Jinak je to dokonalá hra pro ty, které omrzelo to věčné poskakování a střílení na všemožné kraviny. No, ale kolik takových lidí vlastně je?

# PRO FIL

**Slova: Dave Roberts**
**Obrázky: Martin Burton**

# CHRIS DEERING

*PSM* přináší rozhovor s prezidentem **Sony Computer Entertainment Europe,** Chrisem Deeringem. Budeme si povídat o PlayStation 2, přenosném PlayStation a dokonce i **o pornografii na PlayStation.** Je tedy čas, abychom trochu zapojili šedou kůru mozkovou....

**C**hris Deering je nejdůležitějším člověkem v playstationovém světě, tedy alespoň pokud jde o Evropu. Sice celou věc přímo nevymyslel (ten chlápek se jmenoval Ken Kuturagi), ale coby prezident Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) se nepochybně více než kdokoli jiný zasloužil o to, že PlayStation je daleko nejúspěšnější konzolou, která se kdy na starém kontinentu objevila. Byl to on, kdo vybudoval celou společnost i její politiku, jež vedla od saturnovského knock-outu k tomu, že PlayStation se stalo soupeřem pro Nintenda 64. Právě v současnosti však Chris Deering čelí zatím nejtěžším úkolům, neboť se nachází v době, kdy konzola proniká na panenská, neprobádaná území.

**Jak se PlayStation prodává a jak by se mohlo prodávat?**
Domnívám se, že stejnou dobou loni jsme odhadovali, že evropská základna dosáhne o Vánocích 1997 něco kolem pěti milionů. Teď čítá něco přes sedm - ne moc, jen těsně nad sedm.

**Loni o Vánocích byl na trhu jistý nedostatek. Jak mnoho přístrojů byste bývali prodali, kdyby tento nedostatek nenastal?**
To je těžké odhadnout, ale když si vezmete tempo, jakým se PlayStation prodávalo v celém roce 1996, kdy obchody byly zásobovány víceméně plynule, tento údaj přepočítáte na první týden v prosinci a potom uvážíte křivku sezónního růstu nákupu, dostanete velice vysoká, až neuvěřitelná čísla - například něco kolem půl milionu přístrojů pouze ve Velké Británii.




**Chcete říci, že jste tak přišli o půl milionu zákazníků?**
Hm, ano, i když je rozdíl mezi tím, jak vypadá křivka a jakého výsledku bychom bývali skutečně dosáhli. Ale minulý rok ještě nebylo na trhu Nintendo, a tak si myslím, že jsme přišli pouze o 200 000 ve Velké Británii a o dalších 200 000 ve zbytku Evropy. A myslím si, že tak polovina z těch neuspokojených zákazníků pouze svou koupi odložila, neboť jsme měli velice dobrou lednovou bilanci, něco kolem 150 000 přístrojů. Někteří možná místo toho zvolili Saturn nebo Nintendo, ale nemyslím, že by to bylo více než 50 - 100 000, a dalších 100 000 možná zmizelo jiným směrem, třeba si místo konzoly koupili horské kolo nebo něco podobného. Je třeba uvážit, že pokud jsme od dubna do prosince prodali na pět milionů kusů, pak ztracených 100 000 nebo 200 000 není až tak špatné procento.

**Očekáváte, že se v letošním roce prodá stejně zařízení jako loni, nebo si myslíte, že jich bude méně?**
Spíše očekáváme nárůst prodeje, i když v tomto okamžiku ještě nelze říci najisto o kolik. Rozhodně si nemyslíme, že by prodejnost byla již za svým vrcholem. Není důvod se domnívat, že graf prodeje bude stejný jako v případě 16-bitových strojů. Hlavním příčinou našeho optimismu je, že velká část našich zákazníků spadá do kategorie mezi 17 a 34 lety. Tím pádem je potenciální trh zhruba dva a půlkrát větší než v případě, kdy největší počet zákazníků má 17 let.

**Jak se vzestup prodeje hardwaru odráží na prodejnosti softwaru?**
Zůstává s ním v naprosté shodě. Musím přiznat, že na začátku celého tohoto podniku bylo jedním z našich základních problémů to, zdali budou zákazníci, kteří si PlayStation pořídí, v roce dva nebo tři stejně hladoví po softwaru, jako ti, kteří si jej pořídili již v roce prvním - tj. opravdoví herní maniaci. Ale všude, kde máme možnost to sledovat, včetně Japonska - tam se prodává nejdéle, vychází poměr konstatně pět nebo více softwarových položek na jednu prodanou hardwarovou, a to je přinejmenším o 50 procent více než v případě 16-bitových přístrojů.

**V jaké části Evropy proniklo PlayStation do nejvíce domácností? Je to stále Velká Británie?**
Myslím, že je to Irsko. Do Vánoc bylo ve Spojeném království prodáno těsně pod 2 miliony kusů, teď je to zhruba 2,2 milionu, ve Francii něco přes 1,5, v Německu kolem 1,2 milionu plus 200 000 v Rakousku a Švýcarsku. Přes 500 000 se prodalo v Austrálii, což je na zemi s 18 miliony obyvateli překvapivě dobrý výsledek. Stejně tak se skoro půl milionu prodalo ve Španělsku, ve Skandinávii 350 000 a pak je tu ještě celá řada dalších oblastí - východní Evropa, Jižní Afrika, Blízký východ. A co se týče toho pronikání do domácností... vezměme například Velkou Británii. 16-bitové zařízení tu dosáhlo maximálně 14 procent, a to až po čtyřech letech. My jsme teď na osmi procentech a předpokládáme, že v následujících 12 měsících toto číslo prudce vzroste a dostane se mnohem výše. Dokonce jsme z naší statistiky vyřadili Irsko, právě proto, že tam bylo číslo velmi vysoké, něco kolem 17 procent již v této době.

**Dostat se jenom ve Velké Británii z 8 procent na 15 znamená, že v roce 1998 budete prakticky muset prodat stejný počet výrobků, jako jste prodali dosud.**
Ne, to bychom museli, kdybychom se chtěli dostat na 16 procent. A vězte, že ze sedmi milionů, kterých jsme teď dosáhli, pět pochází z kalendářního roku '97.

**Ovšem mnoho lidí si myslí, že PlayStation má omezenou životnost, že takovýto růst prostě nemůže pokračovat. A je pravda, že žádná konzolová společnost nedokázala udržet svůj produkt populární po více než dva nebo tři roky. Přemýšlíte o tom často?**
Ano, ale ne zrovna teď. Přemýšleli jsme o tom před rokem, dvěma, dokonce i na samotném začátku. Vše nakonec závisí na základně - na obecenstvu, které produkt dokáže oslovit. A i když nám stále přibývá mladších a mladších zákazníků, průměr je stále 22 let. 32 procent uživatelů je mezi 18 a 24 roky, 11 procent mezi 15 a 17 a kolem 22 procent je mladších než 14 let. Každý vidí záhadu v tom, že Sony se podařilo něco, co nikomu v minulosti. Já si nemyslím, že by za tím bylo nějaké tajemství, spíše je zde jistý rozdíl. Podařilo se získat dvacetileté, třicetileté i čtyřicetileté - lidi, kteří budou hrát hry doma se svými dětmi, a PlayStation se stane stále více přijímanou součástí domácí zábavy.
Ačkoliv PlayStation je tradičně definována jako konzola, rovněž představuje jistou část nové definice domácí zábavy. S PlayStation má co do činění větší procento lidí, než se kdy zajímalo o SNES nebo Mega Drive, takže pokud to půjde dále, není v tom žádné tajemství. To však neznamená, že bychom na tom nepracovali. Neznamená to, že nebudeme muset být dobří a tvořiví. Neznamená to, že na cestě nebude docházet k žádným bouřlivým událostem ovlivňujícím celý podnik, avšak základy jsou pevné.

**Máme letos od Sony očekávat více tradičních věcí, nebo jsou jisté zásadní věci, které hodláte změnit - například přilákat větší část mladé populace, změnit profil softwarové knihovny?**
No, většina těchto problémů je buď nevyřešených nebo velice choulostivých, ale jsou jisté věci, o nichž víme, že je třeba jich dosáhnout. Jednou z nich je to, že i když víme, že formát se stále více přibližuje masovému trhu, je třeba i nadále zásobovat skalní uživatele ryzími softwarovými produkty. Máme nové zařízení 2700 Analyser, které je v podstatě to samé, jako úplně nový model, a to kvůli tomu, co z přístroje dokáže vytěžit. Je třeba mít na paměti, že PlayStation je především zařízením hráčů her, ale také - s rozšířením uživatelů na rodiče, dcery a možná i spíše příležitostné hráče - musíme pokračovat několika směry najednou: směrem k modernější technologii v tradičních hrách, ale také ve smyslu jiných než herních obsahů.

**Chcete se vyhnout tématu PlayStation 2?**
Nevím, nevidím to jako nějaký velký problém. O nové technologii je zábavné hovořit, to je nám jasné. Ostatně lidé to celou dobu dělají. Není tudíž nikterak překvapující, že dostáváme mnoho otázek týkajících se možného pokračování PlayStation, ale pokud opravdu máte na mysli nějaké obavy mezi spotřebiteli, pak si myslím, musíte přiznat, že jde o pouhé spekulace a o výmysly novinářů, nemá to co do činění se skutečností ani se Sony. Na otázku pokračování máme jasný názor od samého začátku. Pokud se ptáte, jestli je nemožné, že by se někdy objevilo PlayStation 2, pak si myslím toto: bylo by poněkud naivní se domnívat, že společnost jako Sony nemá vlastní tým pro výzkum a rozvoj, avšak PlayStation 2 na naší mapě zatím nefiguruje, stejně tak nefiguruje na mapě vývojových projektantů ani prodejců. Pokud by se takový produkt opravdu měl objevit, podstatně bychom o něm informovali alespoň rok dopředu, a v současné době žádné takové informace nemáme.







**Ale je faktem, že až na několik ojedinělých titulů 16-bitová verze dosáhla svého stropu velice záhy a po dvou hrách byla situace taková: znáte to, přesně takto vypadá 16-bitová hra, přesně o tohle v ní vždy jde... Co je na řadě dalšího? Zdá se, že Sony usilovně pracuje na tom, aby se tento scénář neopakoval.**
Ano, pracujeme na tom, ale to nejde jenom o to. Musíte si uvědomit, že některé oblasti tvořivosti, které na poli her umožňuje příchod CD, dříve prostě kvůli paměťovým omezením přídavných modulů dostupné nebyly. Co se týče základní kapacity, nelze žádný dřívější produkt s PlayStation opravdu srovnávat. A teď tu ještě je 2700 Analyser - a to není součást žádného plánu jak prodloužit životnost PlayStation. Je to prostě jedna z těch věcí, k nimž dochází neustále, neboť lidé vždy touží ze stroje dostat více a více. A my tomu rozhodně nebráníli.
Máte-li nový systém, vždy je zde rovněž otázka, co lidé od nové konzoly očekávají. A na to dokáže odpovědět jen velice málo z nich. Nicméně si myslím, že PlayStation má dostatek koňských sil, aby jim dalo, co očekávají právě teď. Například ve světě filmu - podívejte se na LaserDisc - ten se dostal na trh, říkalo se, že je o mnoho lepší a někteří lidé si jej kupovali, neboť film byl jejich hobby. Teď je na trhu DVD. To vypadá ještě o něco lépe, můžete si dopřát obrovskou obrazovku, být obklopeni dokonalým zvukem a pokud věci opravdu rozumíte, patrně nějaký ten rozdíl postřehnete. V oblasti video her přišlo Nintendo 64 s výkonným 64-bitovým přístrojem. Jsou na něj některé hry, které byly kdesi nadšeně recenzovány, a některé hry se i docela dobře prodávají, přesto nejde o nějakou vesmírnou raketu ve srovnání s tím, co bylo dříve. Abych ale odpověděl na otázku, v zásadě si věříme, že situace, jež nastala u 16-bitové konzoly, se teď opakovat nebude.
A jestli s sebou věk a dospívání nesou určitá rizika? Ano jistě, ale jsou zde přece také příležitosti. V zásadě lze říci, že PlayStation je forma zábavy, které se lidé pravidelně účastní. A stejně jako v případě televize nebo videofilmů lidé se této zábavy zúčastňují v závislosti na obsahu. Na televizi se dívají již 40 let a na video 15. Někdy nastane hluché místo, kdy se nic nového neobjevuje, a tak televizi na chvíli vypnou, avšak za chvíli se obsah zdokonalí a celá věc se rozjede znovu naplno. Součástí tohoto horizontu je naštěstí i hraní her, není to pouhá hračka, není jenom pro kluky a stejně tak to není koníček, který by po pár letech ztratil svou přitažlivost.

**Jaký dojem máte ze softwaru, který PlayStation provází?**
Jsem velkým optimistou. Je pravda, že když se podíváte na mapu současné produkce, není příliš zřetelná, ale již se začínají rýsovat některé výrazné body.

**Vyzdvihl byste některé konkrétně?**
Prvním příkladem je *GT*, ale třeba také *Tekken 3*, který se teprve na trh dostane. Dále se objeví *Resident Evil 2* a Konami má *Metal Gear Solid*.

**Copak tento rok bude zcela ve znamení pokračování starých her a her plných výpůjček odjinud?**
Bude jich letos více, neboť tak funguje trh, který je o rok starší. Pokud zrovna nejsou pouhými napodobeninami, pak to prospívá jak trhu, tak hráčům. Ale letos se rovněž objeví více logických her - některé z nich, například *Kula World*, jsou opravdu úchvatné. V tomto roce také rozšíříme žánrovou nabídku.

**O PlayStation mluvíte, jako kdyby to bylo video nebo magnetofonový přehrávač. Umíte si představit den, kdy zákazník přijde do obchodu a uvidí PlayStation ve třech nebo čtyřech odlišných stylových variantách?**
O tomto problému jsme diskutovali ještě dříve, než se PlayStation objevilo na trhu, a otázka je stále nerozřešená. Je možné, že v určitém bodě se mohou objevit barevné variace. Jsou s tím spojena však i některá rizika, neboť lidé by se mohli domnívat, že se jedná o jiný přístroj. V minulosti se vždy vykytovaly příležitosti zařízení vyrobit levnější, například se udělalo menší nebo jenom o něco jiné, avšak v poslední instanci jsme vždy řekli ne, nesnažme se být příliš vynalézaví, neboť vedle každého člověka, kterého ohromíme, může být další, jehož naše nová taktika zmate.

**Plánujete uvést barevné varianty na evropský trh již letos?**
Ne, žádné takové reálné plány nemáme.

**A co přenosná verze?**
Přenosnost je vždy provázena problémem životnosti baterií, to byl ostatně také největší problém Gamegearu. Z tohoto důvodu žádné přenosné PlayStation neplánujeme. Pochopitelně jsme o podobných úvahách velice často diskutovali, ale faktem je, že bychom sice mohli televizi nahradit LCD displejem, ale pak by zase byla zcela odlišná cena a pravděpodobně by stejně nakonec bylo nutné zařízení zapojit do elektrické sítě.

**Podívejme se teď na konkurenci. Kdyby jste byl v tomto okamžiku prezidentem Nintendo Europe, jak byste se cítil?**
Snažíme se vyhýbat komentářům na konkurenci a naše mateřská společnost vůbec nechce, abychom se o konkurenci zmiňovali. Nicméně se domníváme, že Nintendo Europe má jistou klientelu a že se svým obratem vůbec nemusí být nespokojeno. Narostla konkurence v kategorii této generace konzol a celá věc se rozšířila v Japonsku, Spojených státech a Evropě. Nám rozhodně žádná konkurence neuškodila.

**Očekáváte letos tvrdší souboj?**
Řekl bych, že na každou novou dimenzi, kterou konkurence uvede, máme alespoň rovnocennou odpověď. Nechci tím říci, že bych popíral význam Nintenda jako konkurence - Nintendo přece nepodniká v oblasti sekaček na trávu. Avšak naše růstová mapa a strategie obsahuje mnohem větší oblast, než na jaké se podíleli naši tradiční konkurenti. Oni se orientovali krátkodobě, na to vytvořit něco jako dárek, hračku.

**Je teď, kdy se vaše publikum rozšířilo o více dětí a více rodičů, otázka klasifikace a nepřístupného obsahu pro Sony palčivější než dříve? Dá se říci, že v současnosti jste součástí masového trhu, takže když vidíte, jak se hry s věkovým limitem 18 let dostávají do ruky dětem, cítíte coby dohlížitelé nad celým sektorem nebo přinejmenším nejvýznamnější subjekt celého sektoru jistou odpovědnost?**
Ano, myslím si, že máme odpovědnost vůči trhu jako celku, nejenom vůči sobě. Domníváme se, že naší úlohou je zajistit, aby hry byly vhodně klasifikovány a zákony i nařízení dodržovány, neboť to nás všechny ušetří pozdější problémů. Jak se společnost stává větší, stále více lidí o ní začíná hovořit a mít na ni nějaký názor, ať již je to člověk na ulici, který hru nikdy nehrál, nebo novináři. Ale velkou společností jsme již přes rok a doposud jsme se s žádným závažným problémem nesetkali.

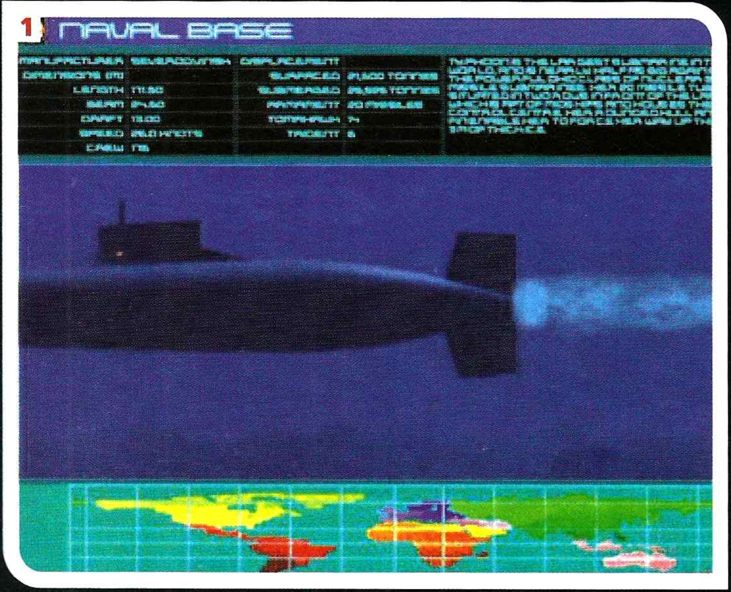
**Řekněme, že by vás oslovila nějaká třetí strana a řekla: „Máme jeden titul, měkké porno, je to kvalitně udělané, legálně zcela v pořádku a samozřejmě minimální věkové omezení bude 18 let." Jaká by byla vaše reakce?**
Nevím. Je to velice zajímavá otázka. Myslím, že teď by nás stála hodně přemýšlení. Ale i když by to bylo stoprocentně legální, dát požehnání pornografickému titulu, který, jsem si jist, by se prodával šíleným tempem - prostě nevím... Řeknu to takhle, nemyslím, že bychom v něčem podobném chtěli být průkopníky.

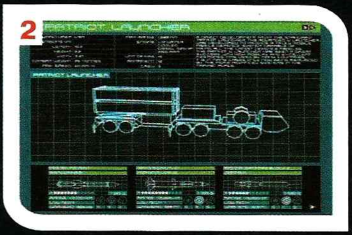


# PSYGNOSIS 1998

PSYGNOSIS SE STALA JEDNOU Z NEJVĚTŠÍCH FIREM PRODUKUJÍCÍCH HRY PRO PLAYSTATION. EXKLUZIVNÍ REPORTÁŽ PSM SE ZAMĚŘUJE NA PLÁN FIRMY PRO ROK 1998.

**[1]** ***Global Domination*** **charakterizoval producent Phil Quirke-Webster slovy „mix** ***Missile Command*** **a NATO“. [2] Technologická úroveň výzbroje závisí na tom, v jaké éře hrajete. [3] Dokážete právě vy být tou pravou ultra supervelmocí?**







> „FANTAZII SE MEZE NEKLADOU. POKUD MÁTE DOSTATEK VŮLE, NEEXISTUJE ŽÁDNÝ DŮVOD, PROČ BYSTE PRÁVĚ VY NEMĚLI VLÁDNOUT SVĚTU.“
>
> Phil Quirke-Webster

# GLOBAL DOMINATION

**STYL:** 3D AKČNÍ STRATEGIE
**DATUM VYDÁNÍ:** ŘÍJEN 98

*Global Domination*, charakterizovaná jako vojenská strategická a bojová hra s arkádovou akčností, přejímá základní nápady od starých oblíbených her, jakými byly *Missile Command* a *Defender*, přičemž se v ní navíc objevují prvky oblíbené stolní hry Risk. Produkční tým sídlí v nové kanceláři firmy Psygnosis v Leedsu, a jak vysvětluje producent Phil Quirke-Webster, všichni jeho členové sdílejí přesvědčení, že hra otevře pro PlayStation dosud netušené obzory.

„Něco na způsob mixu *Missile Command* a NATO, *Global Domination* poskytuje každému hráči možnost stát se diktátorem nebo vojenským vůdcem celého světa, přičemž země, v níž ve skutečnosti žijete, vůbec nemusí omezovat způsob, jak budete hru hrát. Většina her je totiž napsaná pouze se zřetelem na ty nejvýznamnější země světa. Avšak v tomto případě, pokud například žijete v Egyptě a zakoupíte si hru, můžete supervelmoc učinit z Egypta, stát se vojenským diktátorem v Číně, Spojených státech, Rusku nebo kdekoli jinde na světě (ano, i Česká republika může být světovou vojenskou mocností, pozn. red.), záleží pouze na vašem výběru. Pokud máte dostatek vůle, neexistuje žádný důvod, proč byste právě vy neměli vládnout světu.“

*Global Domination* se odehrává v blízké budoucnosti a poskytuje hráčům šanci vést libovolnou část světa proti zbytku. V závislosti na scénáři budete mít přístup ke zbraním na určité technologické úrovni. Tyto technologické úrovně jsou velice rozmanité - od výzbroje studené války ve stylu šedesátých let až po supermoderní futuristické zbraně. Účelem je poskytnout hráčům příležitost zvolit si úroveň a obtížnost pro sebe nebo své protivníky. Za pomoci spojujícího kabelu serial-link spolu mohou hrát i dva hráči, což nepochybně povede k tomu, že mnoho kamarádů skončí s nějakým tím monoklem. *Global Domination* padne zcela jistě na úrodnou půdu, zvláště když uvážíme relativní nedostatek strategických her pro PlayStation.

# ODT

**STYL:** 3D AKČNÍ ADVENTURA
**DATUM VYDÁNÍ:** PROSINEC 98

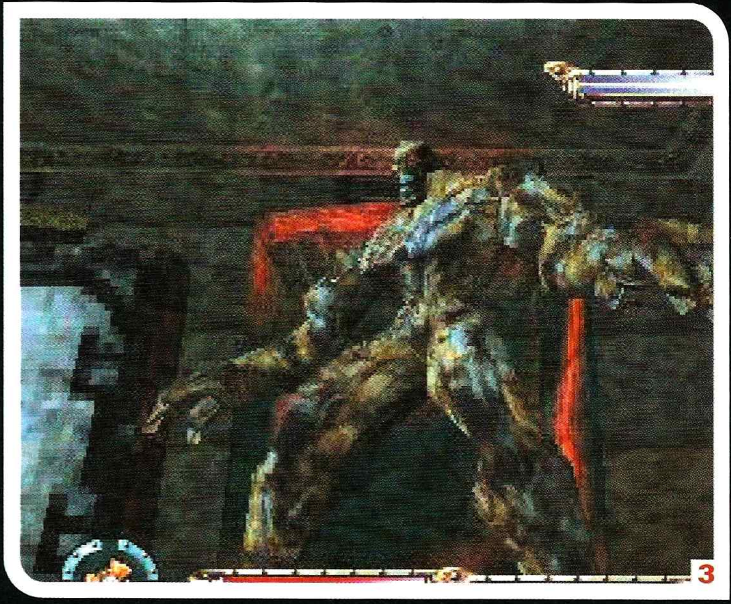
*ODT* je třídimenzionální akční adventura hraná z perspektivy třetí osoby, v níž je vaším úkolem prozkoumávat rozsáhlá území, vést ďábelské souboje s protivníky a navíc si občas najít čas na řešení všemožných hádanek. V zápletce figuruje množství nejrůznějších prvků, včetně tajemné epidemie, zelené perly, poškozeného létajícího stroje (nazvaného Nautiflyius - řekl bych, že v tom je něco z Julese Verna) a obrovské věže v oblasti nazvané Zakázaná zóna.

Můžete si zvolit jednu ze čtyřech postav, každá z nich má své vlastní










**[1]** ***ODT*** **je třídimenzionální střílečka s hromadou úrovní a podúrovní. [2] Váš stroj Nautiflyius měl nehodu a vám nezbývá, než někde sehnat palivo, a tak vlastně máte první příležitost „pořádně se vytáhnout“. [3] Ve hře jsou čtyři postavy, každá z nich má určité vlastnosti, které umožňují zdolat jednotlivé nepřátele různými způsoby.**







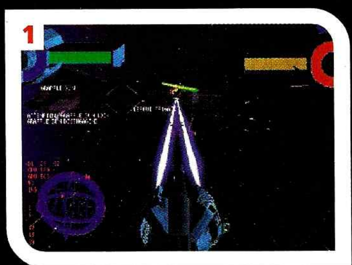
„A NAVÍC, VE SVĚTĚ *COLONY WARS* ČAS JIŽ PONĚKUD POKROČIL A VY TEĎ BOJUJETE NA DRUHÉ STRANĚ.“

Lol Scrag

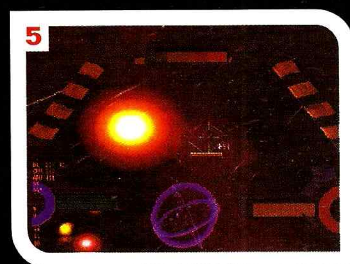
a jedinečné schopnosti, včetně ovládání zbraní, magie, fyzické síly a bojových dovedností. A co je nejdůležitější, každá z nich reaguje na různé situace odlišně.

Věž má osm úrovní, každá z nich má pak ještě podúrovně. Každá úroveň se vyznačuje odlišnou atmosférou a má svá specifická nebezpečí, vlastní klima a rozmary počasí, zvuky, životní prostředí (voda, stroje, vegetace) a v každé také najdete jiný druh nepřátel. Jednotlivé postavy si to někdy rozdávají pěstmi, jindy použijí zbraní a ke slovu přijdou i magické síly (celkem 16 zaklínadel). Dovednost postav můžete zdokonalovat stejně, jako kdybyste hráli hru, kde přímo jste jednou z nich. *ODT* se bude nejvíce zamlouvat těm, kdo rádi namáhají své mozkové závity. V příštích měsících uvidíme, jak se této hře povede.

**[1] a [2] Čtyři postavy, které se ve hře *ODT* objevují, disponují různými schopnostmi, včetně ovládání zbraní, bojových dovedností, fyzické síly a magických kouzel. [3] *Colony Wars: Vengeance* bude podstatně rychlejší než původní verze. [4] I zde je vizuální stránka hi-res. [5] Více misí, více nepřátel. Hra pro větší drsňáky.**









**[1] *Colony Wars: Vengeance* se bude podobně jako její přímý předchůdce podobat Hvězdným válkám, pouze čekáme, že děj bude trochu rozmanitější. *Colony Wars* tak trochu zastínil jiný produkt firmy Psygnosis - střílečka *G-Police*, jež se objevila na trhu v téže době loni. [2] Producent Lol Scrag se domnívá, že nejdůležitější je zajistit druhému dílu svěží originalitu, přitom však zachovat nejlepší prvky prvního dílu.**

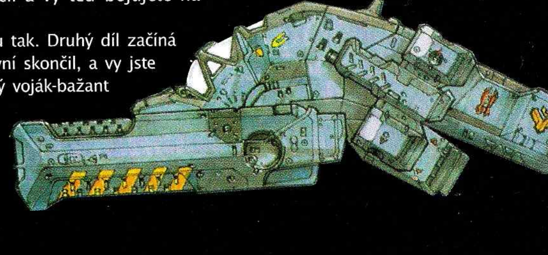
## COLONY WARS: VENGEANCE

**STYL:** 3D AKČNÍ STŘÍLEČKA
**DATUM VYDÁNÍ:** LISTOPAD 98

**C***olony Wars*, epicky pojatá střílečka ve stylu Star Wars, slibovala být jedním z nejlepších produktů firmy Psygnosis. Co se týče vizuální stránky, tomuto slibu rozhodně dostála (stačí se podívat na naprosto dokonalou grafiku), avšak děj hry byl poněkud jednotvárný (v PSM dostala ocenění 7/10). Zeptali jsme se tudíž producenta druhého dílu hry Lola Scraga, jaká zlepšení firma chystá pro *Colony Wars: Vengeance*, což je pracovní název právě pro tento druhý díl.

„Hlavním cílem bylo vytvořit pokračování hry, které bude samo o sobě svébytné, přičemž pochopitelně přejme silné stránky a jádro původní verze, další pak přidá. Začali jsme tak, že jsme vzali engine a celý jej předělali. To si vyžádalo mnoho optimalizací a přepisování, nicméně teď máme software, který je schopen běhat značně vyšší rychlostí než ten původní. Díky tomu jsme k původní hře mohli přidávat mnoho dalších aspektů. Předělali jsme celou misijní strukturu, do hry uvádíme vícestupňové mise, které mají rozdílné úkoly, všechny jsou uvedeny krátkou instruktáží a jejich součástí jsou i hlášení - to proto, abychom hráče do hry více vtáhli. A navíc, ve světě *Colony Wars* čas již poněkud pokročil a vy teď bojujete na druhé straně.“

Opravdu je tomu tak. Druhý díl začíná přesně tam, kde první skončil, a vy jste teď čerstvě vycvičený voják-bažant na straně Navy proti League. Ale, jak vysvětluje Lol, úkol je teď





obtížnější: „Dokážeme na obrazovce zobrazit více lodí, tudíž bitvy budou mnohem drsnější. Celková příběhová linie je teď mnohem sevřenější a je zde i úvodní charakterizace, takže se hráč může lehce ztotožnit s příběhem a sledovat jej v mnoha peripetiích. Hráč může renovovat zařízení svého plavidla a vybírat si z několika lodí, když se mu naskytne možnost výběru. K dispozici vám bude mnoho nových zbraní, najdete zde nové efekty a nově pojatou umělou inteligenci. Toto vše, spolu s novými sekvencemi FMV, zcela novou orchestrální hudbou a novým grafickým ztvárněním, znamená, že *Colony Wars: Vengeance* bude působit ještě více filmově než její předchůdce."

Můžeme jenom doufat, že tomuto očekávání hra dostojí, zvláště poté, co první inkarnace téže ideje poněkud zklamala.

## PSYBADEK

**STYL:** AKČNÍ ARKÁDA
**DATUM VYDÁNÍ:** LISTOPAD 98

Lidé od Psygnosis hovoří o *Psybadekovi* již delší dobu. Z toho či onoho důvodu se však hra odkládala (a odkládala a odkládala). Softwarové společnosti jako Psygnosis si ovšem mohou dovolit dát si na čas, aby výsledek opravdu stál za to.

*Psybadek* je postaven na čtyřech fajnových komiksových figurkách, které na jakýchsi vznášedlech létají nad krajinou. Více se dozvíme od producenta Andy Satterthwaita, který PSM řekl: „V zásadě jde o závody komiksových postaviček na vznášedlových prknech. Hra má jisté prvky plošinovky: vyberete si jednu ze dvou postav, Xaka nebo Miu, jejichž úkolem je surfovat, závodit a prokličkovávat se různými světy, aby zachránili své kamarády, které zlý Krakken proměnil v záporňáky."

V celé hře je na 40 úrovní, včetně závodních, akrobatických, bossovských levelů, hádanek, bonusových úrovní a skateparku. Jednotlivé úrovně sestávají z rozvětvujících se tratí a otevřených prostranství, takže můžete jak závodit, tak si dát trochu akrobacie.

Zvládnout akrobatické triky je jedním z nejdůležitějších aspektů hry, jak dosvědčuje i Andy: „Jakmile zachráníte jednoho z kamarádů, dostanete nový board, který vám umožní nové akrobatické kousky. Tyto kousky vytvářejí ve světě *Psybadeku* takovou energii, až vyvolávají rozmanité tlakové vlny, které zabíjejí nepřátele. S tím, jak hráči získají postupně kontrolu nad prknem a zvládnou akrobatické finty, budou moci posbírat více předmětů a vstoupit tak do skrytých území, která nejsou přístupná nováčkovi. Až budete opravdu zruční, dostanete se i do bonusových úrovní." Když hráč porazí šéfa v jeho úrovni, automaticky je zachráněn jeden kamarád. Ten poskytne hráči nové vznášedlové prkno a navíc ho naučí další trik.

*Psybadek* se patrně stane jedním z nejdokonalejších a nejvíce hraných titulů. Pokud se mu podaří vyrovnat se hratelnosti *Wipeout 2097*, pak to bude opravdová bomba.

1

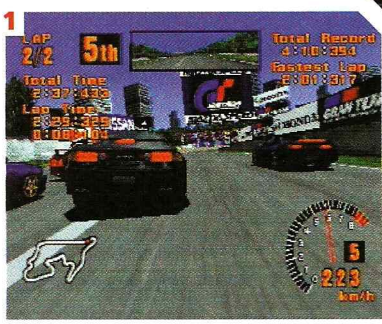

2

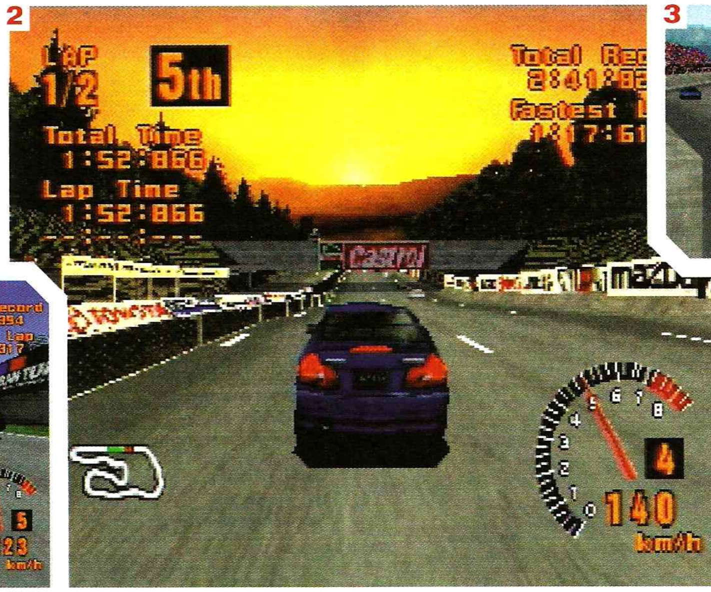

**[1] V *Psybadeku* najdete velké množství roztomilých komiksových postaviček. Kolik postav ve hrách na PlayStation nosilo boty fialové barvy jako kocour v botách? [2] Vaším úkolem je prozkoumat území a zachránit zatoulané kamarády. [3] Čeká na vás více než 40 úrovní. [4] Dokonce si vyzkoušíte i skatepark.**

3


4

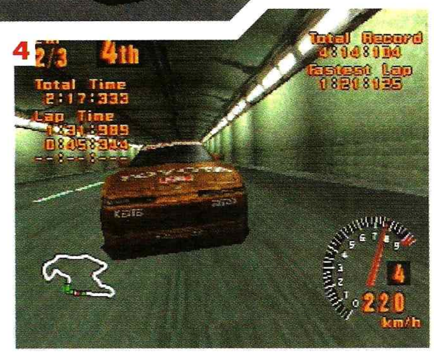

[1] Pohled zevnitř vozu slibuje nádherné závodní zážitky. [2] Řízení pomalejších vozů vám dá dobré základy, ty budete potřebovat, až se dostanete k opravdovým motorovým bestiím. [3] Jednou z nich je tento nadupaný Yank. [4] Japonci jsou méně nápadní.










# Gran Turismo

## Závodní hra, v níž chybí snad jedině zápach spálených gum, je konečně tady. S *Gran Turismo* se můžete připravit na vaši životní jízdu...

Podívejte se do nějakého amerického časopisu zaměřeného na PlayStation nebo prolistujte několik stránek věnovaných hrám na internetu, a možná narazíte na zvláštní recenzi, která hru *Gran Turismo* od Sony prohlašuje za hru roku 1998. Tou *Gran Turismo*, další z automobilových simulátorů, není, je pouze nejlepší z několika desítek titulů, které jsou v této žánrové oblasti dostupné. Nebo alespoň v tomto by vás patrně utvrzovala každá recenze, na niž byste narazili.




Nicméně nestává se často, že by se nějaká hra dokázala podobné pověsti dostát. A i *Gran Turismo* má již dnes své kritiky - lidi, kteří právem poukazují na to, že hudba v japonské verzi je zoufalá a že hra, alespoň ve standardním arcade režimu, běhá příliš pomalu. Obě dvě výtky jsou oprávněné, obě jsou namířené na japonskou verzi.

V reakci na tuto kritiku bude verze vydávaná v Evropě chodit zhruba o čtvrtinu rychleji. Součástí produktu je i nová hudba včetně skladeb od Ash a Garbage, vše navíc zmixovali The Chemical Brothers. Jádro hry zůstává stejné, i když i zde došlo k menším změnám (například několik dodatečných aut značek Aston Martin a TVR), některé detaily byly vypuštěny a hra má pochopitelně anglický text.



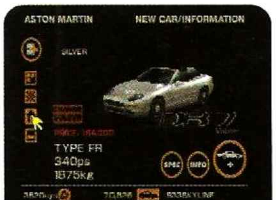
**Takže, čím se *GT* odlišuje od ostatních závodních simulátorů, které jsou v současnosti na trhu? Vezměme to popořadě, především grafikou. Na grafické stránce hry nenajdete chybu - hru poprvé spatříte a okamžitě se do ní zamilujete.** Až úzkostlivá péče byla věnována jednotlivým detailům, nenajdete zde žádné „šotky" ani jiné závady na obraze - dráha, auta i pozadí působí jednolitým a realistickým dojmem. A rychlost, kterou se po dráze proháníte? Nejenom, že je velice svižná, ale i realistická - bez potíží lze

UP TO 2 PLAYERS | MEMORY CARD COMPATIBLE | ANALOG COMPATIBLE | NEGCON COMPATIBLE

| | | | |
|---|---|---|---|
| VÝROBCE: | SCEE | DISTRIBUTOR: | SCEE |
| DATUM VYDÁNÍ: | květen | VĚKOVÉ OMEZENÍ: | žádné |
| | | STYL: | závodní |

# VYBERTE SI VOZÍTKO

**Deset společností poskytlo Sony svolení, aby jejich vozy použila v Gran Turismo. Tyto společnosti reprezentují výrobce automobilů z Japonska, Ameriky a Anglie. Zde je kompletní seznam a nejlepší auto od každé značky. Milovníci značek jako Porsche nebo Ferrari možná budou zklamáni.**




**Aston Martin je vůz s výjimečným motorem.**




**Oslnivý, nadupaný - Viper od Chryslera je dokonalý.**




**TVR sídlící v Blackpoolu představuje svůj nejlepší model.**




**Máte raději fialovou? Barvy vozu můžete změnit.**




**Rychlejší než Mazda, ale na opravdová žihadla nemá.**




**Další japonská značka, nejlepší Mitsubishi.**




**Skyline lze vyladit na více než 900 koní.**




**Skvělé NSX, ačkoliv PSM dává přednost spíše kanárkově žluté.**




**Colin McRae přísahá na Subaru. Také ho za to platí.**




**Corvette se v zatáčkách špatně řídí.**

poznat rozdíl mezi Nissanem Primerou a Dodge Viperem, dokonce lze ocenit i rozdíl ve vnímání rychlosti, když svůj vůz jemně doladíte, abyste z motoru dostali více.

Podobně i zvuk motoru je tak realistický, že je těžko uvěřit, že nesedíte uvnitř jednoho z asi 300 (slovy tři set!) vozů, které ve hře najdete. V *GT* si **můžete vybrat ze stovek modelů, jako by se nechumelilo, a v režimu Simulation** (který se v japonské verzi hry jmenoval režim Gran Turismo) lze každý z vozů podle libosti upravit a vybavit desítkami součástek. Každý vůz a každá jeho varianta má odlišné jízdní vlastnosti kopírující do slova a do písmene jízdní vlastnosti skutečného vozu.






Tak co, je to pouze vytváření mýtu? Pochopitelně, že autor tohoto článku nemůže tvrdit, že řídil každé auto, které lze v *GT* najít, avšak 10 z nich řídil poměrně dost dlouho, od poměrně pomalé Hondy Prelude, přes celkem sádelnaté MR2, až po hrůzu nahánějícího Nissana Skyline GTR V-spec, a může vás ujistit, že *Gran Turismo* je opravdu do puntíku věrné skutečnosti. Máme před sebou neuvěřitelně precizní výsledek programátorské práce.

Ale konec konců přece ani nezáleží na tom, zda je skutečnost ve hře věrně zobrazena, pokud hra jako taková nenudí. A *Gran Turismo* naštěstí nezklame ani v tomto ohledu.

Jak jste se již patrně dovtípili, hra má dva základní režimy: Arcade a Simulation. Režim Arcade je rozdělen na závody pro jednoho hráče, kde si vůz vybíráte z omezeného počtu a jedete první čtyři trati. Pokud se vám podaří vyhrát, získáváte další výběr a i několik dalších okruhů, na nichž můžete prokázat svou šikovnost závodníka. Celé je to takové veselé a odlehčené,

KAŽDÝ VŮZ A KAŽDÁ JEHO VARIANTA MÁ ODLIŠNÉ JÍZDNÍ VLASTNOSTI KOPÍRUJÍCÍ DO SLOVA A DO PÍSMENE JÍZDNÍ VLASTNOSTI SKUTEČNÉHO VOZU.

# POJĎTE SI TO ROZDAT

**Jedním z nejrozkošnějších módů hry je režim pro dva hráče. Zde vy a váš soupeř vložíte paměťové karty do dvou slotů v PlayStation. Počkáte několik málo sekund a objeví se seznam aut, která máte v garáži, což vám umožní závodit se svými vyladěnými výtvory proti těm, kteří vlastní vaši kamarádi. Jak se vám to zamlouvá?**



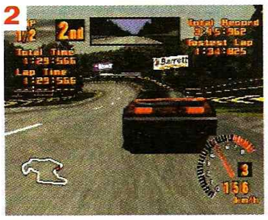


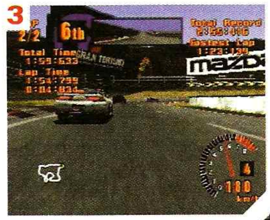




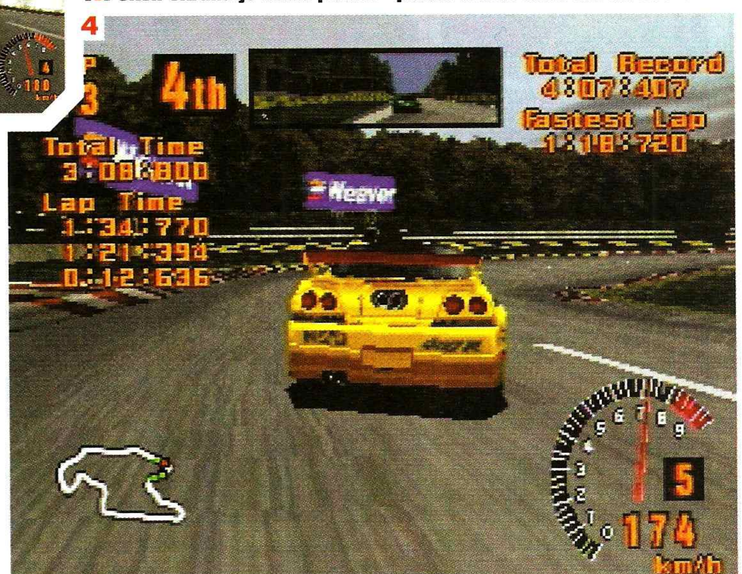
PlayTest







**[1] Pokud hrajete režim Arcade v obtížnosti Easy, máte velkou šanci závody vyhrávat. [2] Z šestého se dostal na druhé místo. [3] Hráč si může vybrat optimální pohled za tří možných. [4] *Gran Turismo* funguje výtečně i s dual-shockovým analogovým joypadem. [5] Okolí okruhu je velmi pestré - pokud ovšem máte čas na koukání!**

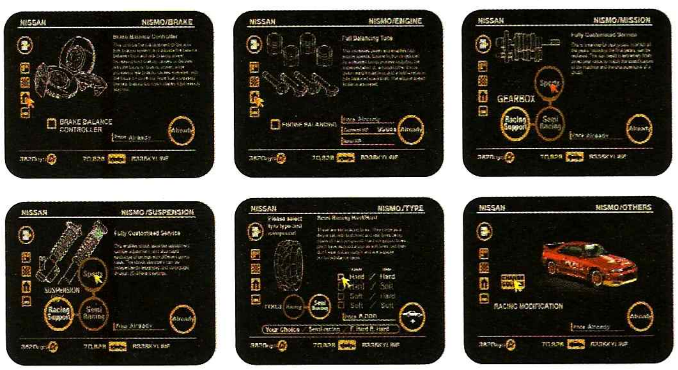






## VÝKON ZA LIDOVOU CENU

**Nejrychlejší káry jsou v *GT*, řekněme to slušně, zatraceně drahé, avšak existuje levnější způsob jak docílit většího výkonu: vezmete své auto z bazaru a necháte jej vyladit. Je třeba postavit přesně vyvážený stroj. Je vám k ničemu, když z něj dostanete 250 km/h a nemáte brzdy na to, abyste v nejbližší zatáčce prudce zpomalili. Proto je zde celých deset kategorií vybavení, s nimiž si můžete pohrávat. Většina z nich má ještě další větvení, takže celkem můžete vyměnit 19 součástí. Například si koupíte obyčejné Skyline, snížíte jeho hmotnost, posílíte motor a turbodmychadlo, čímž z něj dostanete 912 koní (místo původních 218), přidáte závodní brzdy, závěs a gumy a nakonec si z rozmaru necháte vůz i nabarvit. Tedy, až si na to poctivě vyděláte...**




a i pokud by toto bylo vše, o co ve hře jde, musela by vás dokonale uspokojit.

Avšak navíc je zde ještě režim pro dva hráče, kde na horizontálně rozdělené obrazovce závodíte ve dvojici až třiceti koly každého okruhu. Tento režim je stejně skvělý a rychlý jako režim pro jednoho hráče, navíc získávate neocenitelné uspokojení z poražení kamarádů.

Celý Arcade režim je ukončen sekcí Time Trial, která je však poněkud nudná, jako ostatně celý tento režim ve srovnání se simulačním režimem. Právě tam se totiž ukazují obrovské přednosti celé hry. **Tato část hry před vás na samém začátku staví mapu jistého města. Na té je zakreslen váš dům, autosalóny a servisy 10 výrobců vozů (podívejte se na tabulku „Vyberte si vaše vozítko" na předchozí stránce), myčka pro auta, centrum pro vydávání řidičských průkazů (neboli autoškola), testovací okruh a závodní sektor, kde se můžete zúčastnit pěti typů závodů dostupných v tomto režimu.**




Jdete přímo domů a zjistíte, že máte na útratu 10 000 kreditů a žádné auto, takže se okamžitě vydáte shánět nějaký vůz. Rychle poznáte, že 10 klacků není žádná bomba, takže jste nuceni vybrat si slabší kousek, navíc z druhé ruky, a na něm si vylámat zuby. Nahlédnutí do vlastní garáže (která je pochopitelně ve vašem domě) vám dá základní informace ohledně parametrů vašeho vozu a historie modelu.

Ale teď již k závodům. Zde narazíte na problém okamžitě. Všechny slušné závody, na kterých jde vydělat nějaké peníze, jsou pouze s omezením - potřebujete závodnickou licenci (řidičský průkaz) a navíc, tato licence má tři stupně, podle obtížností jednotlivých okruhů. Tím pádem musíte zajít do centra pro vydávání licencí

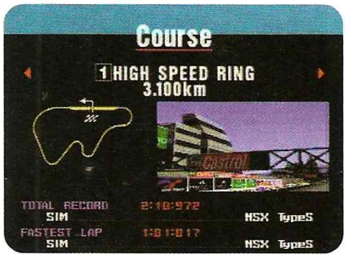



NAVÍC JE ZDE REŽIM PRO DVA HRÁČE, KDE NA HORIZONTÁLNĚ ROZDĚLENÉ OBRAZOVCE ZÁVODÍTE VE DVOJICI AŽ TŘICETI KOLY KAŽDÉHO OKRUHU.

## KAM TO BUDE PANE?

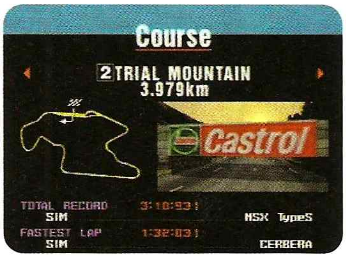
**V *Gran Turismo* je mnoho tratí, nicméně je zde osm základních míst, na něž se budete znovu a znovu vracet. Na všechny (a jejich menší verze) se lze dostat i v závodech Spot Race, režimu Simulation. Těchto osm lze vyzkoušet i v režimu Arcade. Jsou to...**

### High Speed Ring



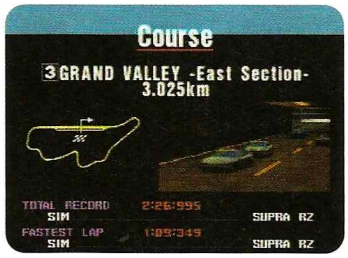

**Zde pusťte brzdy z hlavy. Plyn až na podlahu!**

### Trial Mountain



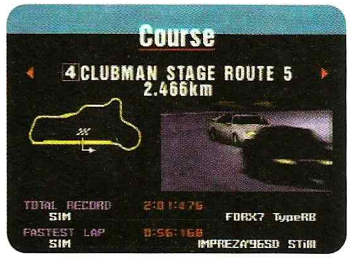

**To samé, docela snadno se zde jezdí, na trati je pouze pár menších překvapení.**

### Grand Valley – East




**Po dlouhé, super-rychlé rovince, následuje zrádná zatáčka.**

### Clubman Stage



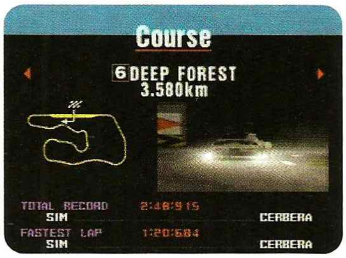

**Tady hodně záleží na tom, jak se vám jezdí v noci.**

### Autumn Ring



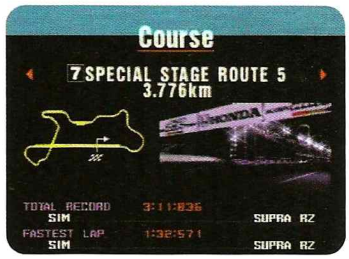

**Před Autumn Ringem je třeba mít respekt. Pak jste v pohodě.**

### Deep Forest



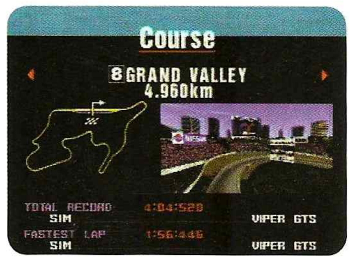

**Spousta stromů a ošklivých zatáček, ovšem i prostor pro předjíždění.**

### Special Stage




**Další noční okruh, celkem zákeřný, s pouze jednou rychlou rovinkou.**

### Grand Valley



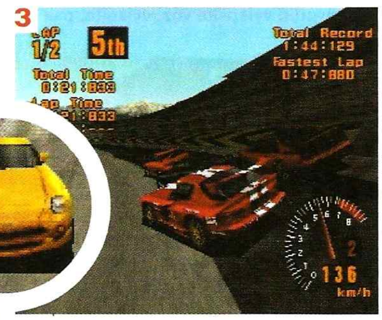

**Tady měli vyvěsit cedule „Prosíme, jezděte opatrně“.**

**[1] Tady potřebujete mít všech pět pohromadě. Jezdí se zde neuvěřitelně rychle, lehce ťuknete a vytlučete si ložiska. [2] Těsně před startem zabírá kamera startovní rošt a posouvá se na trať. [3] Vzhůru do boje proti bourákům. [4] 207km/h - pro slabší nátury závratná rychlost.**

1


2



3



4






a podstoupit celou řadu zkoušek, z nichž každá testuje vaše základní řidičské schopnosti (nebo přinejmenším základní, pokud usilujete o B-licenci; toužíte-li po A-licenci, jsou testy mnohem obtížnější, a pokud chcete „mezinárodní A“, jsou obzvláště zákeřné).

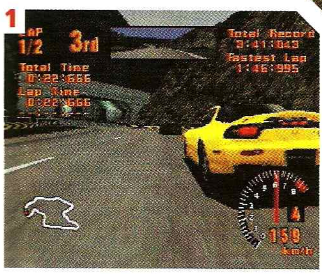
**Až strávíte několik hodin úsilím získat B-licenci, poněkud vás přestane bavit zkoušet své schopnosti proti sobě samému, alespoň však konečně získáte přístup na závody, kde jde něco vydělat.** Na mapě se tak opět dostaneme do závodního sektoru, kde právě probíhá seriál GT League, konkrétně turnaj Sunday Cup (nejnižší úroveň, kde můžete získat ucházející, i když nikoliv nějak ohromující peněžní částku). Každému závodu předchází jedno kvalifikační kolo, které rozhodne o vašem umístění na startu - na roštu je celkem šest aut, a pokud startujete z pole position, máte nějaký ten bonus navíc.

Turnaj sestává ze tří závodů, během nichž je možné vyhrát maximální částku 27 000 kreditů. Ale jelikož řídíte tu rachotinu, na kterou jedinou jste měli, můžete vyhrát 9 000, což však stačí na to zajet k výrobci a vyměnit některé součástky za lepší - řekněme například motor, brzdy, převodov-

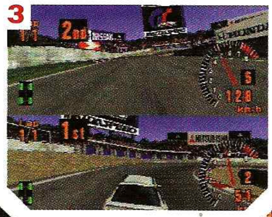


# Gran Turismo

**[1] Naučte se používat brzdy. V *GT* je totiž opravdu potřebujete. [2] Změňte na půl vteřiny pohled a koukněte, co se děje vzadu. [3] Režim pro dva hráče je zábavný a povedený. [4] Zpomalení v tomto režimu ani nepostřehnete. [5] Zpomalené záběry jsou jedním slovem úžasné. [6] MOC BLÍZKO! [7] Trochu povyražení v tunelu.**















VŠECHNO JE TAK SKUTEČNÉ, TAK POHLCUJÍCÍ, ZCELA NEPODOBNÉ VŠEM OSTATNÍM ZÁVODŮM NA PLAYSTATION.

ku nebo na co si vzpomenete.

Od této chvíle budete závodit, vydělávat peníze, necháte si vůz vyladit, takže bude docela rychlý, a budete pokoušet A licenci, abyste se mohli zúčastnit dalších 20 typů závodů na 21 různých okruzích. Vyděláte peníze, prodáte staré auto, koupíte si nové, opět budete trochu závodit, vylepšíte vůz, vyladíte, pak další závody, poslední řada zkoušek, mezinárodní A licence, znovu vylepšíte auto, a pak závody, závody, závody...

Netrvá dlouho a jste v pasti: stali jste se součástí *GT* a sledujete, jak vaše konto pomalu, leč uspokojivě roste. Jsou za tím měsíce a měsíce závodění, které začalo jednoho nedělního odpoledne s vozem o výkonu 100 koní a dospělo až k šílené jízdě s 1000 koňmi pod kapotou, kdy se po okruhu řítíte rychlostí 300 km/h. Všechno je tak skutečné, tak pohlcující, zcela nepodobné všem ostatním závodům na PlayStation nebo jiných platformách...

*GT* je úžasná hra - než dokážete řídit auto tak, abyste zvládli i ta rychlejší, může trvat týdny plné dřiny. Dokonalosti dosáhnete snad jen tehdy, máte-li zkušenosti s opravdovým závoděním. Některé drobné chyby se ve hře přeci jen najdou - například stále je stejné počasí, také by bylo dobré, kdyby zde bylo více evropských vozů - nicméně tyto drobnosti nikterak nemohou zpochybnit zásadní fakt: *Gran Turismo* je nejlepší závodní hrou vůbec. A neměli byste propást okamžik, kdy se objeví na pultech.

Paul Pettengale



## ŠOKUJÍCÍ BOMBA!

**Japončíci mají z pekla štěstí. Nejenom, že měli možnost si zahrát *Gran Turismo* o celý měsíc dříve než my, ale také mohou tuto věc hrát s dokonalými ovladači. Tyto nové analogové joypady, zvané Dual Shock, jsou prvními dobrými joypady pro PlayStation, které mají silnou feedbackovou funkci. A *Gran Turismo* je první hrou, kde tyhle nové joypady opravdu oceníte.**

**Hrát *GT* s joypady Dual Shock je fakt úžasné - zábava tak dostává další hmatový rozměr. Joypady kopou skoro hned od startu a s tím, jak vaše auto nabírá otáčky, jejich viklání sílí. To je pak ještě větší, když se srazíte s jiným autem, nebo nedejbože vlítnete do zdi. Když náhodou vjedete na červenobílý pruh lemující trať, nebo se dostanete na trávník, máte díky chvějícímu se joypadu ve vaší ruce pocit, že auto se každou chvíli stane nezvládnutelným a vystřihnete s ním hodiny.**



**Alternativy...**

| | |
|---|---|
| Gran Turismo | 10/10 |
| Formula 1 '97 | 9/10 |
| V-Rally | 9/10 |
| TOCA | 9/10 |

**VERDIKT**

- GRAFIKA: **Zcela realistická - je to stejně dobré jako ve skutečnost. 10**
- HRATELNOST: **Auta se zvládají dokonale a hra má hloubku. 9**
- ŽIVOTNOST: **Po čtyřiceti hodinách máte pocit, že jste ještě nezačali. 10**

***Gran Turismo* předjíždí s naprostou suverenitou každou další závodní hru dosud vydanou na PSX. Je to hra jedním slovem dokonalá.**

**10** z deseti

| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ VÝROBCE: | Namco | ■ DISTRIBUTOR: | SCEE |
| ■ DATUM VYDÁNÍ: | červen | ■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: | žádné |
| | | ■ STYL: | střílečka |

UP TO 2 PLAYERS · MEMORY CARD COMPATIBLE · G-CON COMPATIBLE










**[1] Střílejte kostry vyskakující z hrobů. [2] Střílejte po rozzuřených včelách vylétávajících z úlů. [3] Střílejte i po teroristech, kteří vypadají jako vystřižení z kartónu. [4] Aha, tohle je něco jiného, vyzkoušejte si jednoduchou erpégéčkovou krajinu a sbírejte předměty. [5] Ehm... ehm, odprásknětе ta kuřata.**

# Point Blank

K čemu nějaký příběh, **když vás baví střílet jen tak bez důvodu?** To je základní myšlenka nového **pistolnického** posvícení od **Namco. Prsty na kohoutek,** přátelé...



Namiřte pistoli na obrazovku a palte. Kdo by si býval pomyslel, že tento prostoduchý nápad, vypůjčený z těch dobře známých, vyčpělých maringotkových střelnic, dokáže v dnešní době tolik pobavit? Od produktů konce osmdesátých let jako coin-opové *Operation Wolf* až po *Virtua Cop* od Segy a *Time Crisis* od Namca - jsou tyto hry důkazem, že lidi uspokojí, když mohou pouze mířit a střílet a mířit a střílet a... A toto poblázněni rozhodně jen tak nepomine, jak ostatně dokazují poslední žánrové přírůstky.



Avšak na rozdíl od všech ostatních her tohoto stylu *Point Blank* ve skutečnosti není o násilí. Nepřisvojujete si žádnou úlohu superfízla odpalujícího drogové dealery na několika úrovních prosáklých krví (i když na tom pochopitelně není nic špatného). Hlavní část hry totiž vlastně ani žádný děj nemá. **Ne, *Point Blank* je vlastně řadou cvičení ve střelbě, která je rozdělena na části podle stupňů obtížnosti. Vyberete si úroveň, zvolíte protivníka a začnete střílet. Nic víc na tom není.**



Hru dělá hrou pochopitelně rozmanitost úkolů, které nabízí. Střílet na pirani plující přes obrazovku, střílet na řadu číslic tak, jak jdou numericky po sobě, na ninji vyřezané z kartonu, kteří vyskakují zpoza budov, hliněné holuby, roztomilé hračky, střílet supy, kteří, když se trefíte, pouští ze spárů malé človíčky a ti padají přímo do loděk - výčet by mohl pokračovat do nekonečna. Co je důležité, jednotlivé úkoly byly vymyšleny tak, aby otestovaly různé dovednosti: přesnost, rychlost a schopnost seskupovat střely kolem jednoho bodu na terči - takže ne vždy jde o to rozsévat libovolně střely po obrazovce (a v některých případech dokonce máte k dispozici pouze jeden náboj). Pokud si ani v jedné z těchto oblastí příliš nevěříte, pak je tu pro vás tréninkový režim, který vám umožní jednotlivé dovednosti ve střelbě natrénovat.



**V mnoha ohledech se jedná o stereotypní japonskou hru: Mazané malé postavičky, barevná surreální vizuální stránka a volba pro hru více osob.** Dokonce zde je i komický erpégéčkový režim, kde po malém ostrově provádíte dva přiblblé badatele hledající legendární Kulku.

Hra za vynaložené peníze stojí už jenom proto, že je zde možnost volby hry pro více hráčů a skupiny. Hráči se mohou rozdělit do skupin až po čtyřech lidech a zúčastnit se nejrůznějších soutěží ve střelbě, včetně vynikající týmové bitvy a vyřazovacího turnaje. Hráči, kteří již od Namco vlastní G-Con 45 tm, si prostě musí tuto odlehčenou, avšak nikoli lehkou hru koupit také. Stejně tak všichni ti, kdo stále hledají něco jiného, než je většina průměrných her. Je pravda, že děj je poněkud jednotvárný, ale všechny ty, kdo jsou šťastni s prstem na spoušti, nasytí bohatě.

Keith Stuart

## Alternativy...

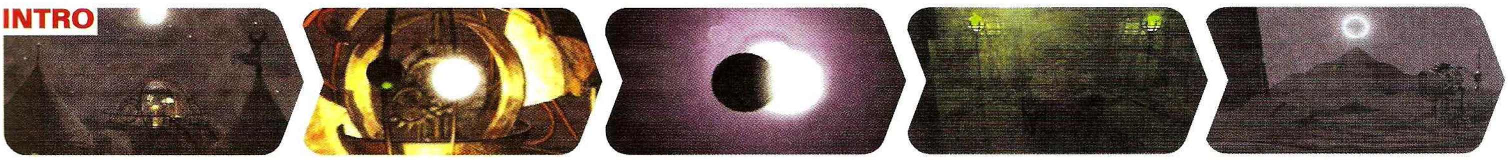
| | |
|---|---|
| *Time Crisis* | 8/10 |
| *Die Hard Trilogy* | 8/10 |
| *Point Blank* | 7/10 |
| *Judge Dredd* | 4/10 |

**VERDIKT**

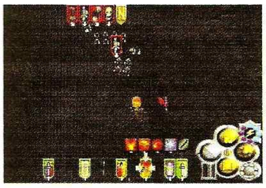
| | | |
|---|---|---|
| ■ GRAFIKA: | **Přesná a úhledná, zcela v japonském duchu.** | 7 |
| ■ HRATELNOST: | **Rozsahem omezená - jde o střílení, ale je to legrace.** | 8 |
| ■ ŽIVOTNOST: | **Toto je hra, ke které se čas od času budete vracet.** | 7 |

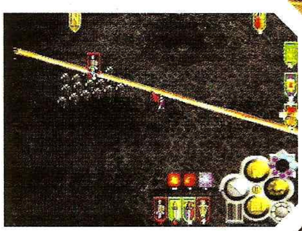
**I když *Point Blank* není tak technicky úchvatný jako *Time Crisis*, přesto dokáže podobným způsobem vtáhnout. Nicméně, možná se vám bude zdát, že vaše nadšení postupně opadá.**

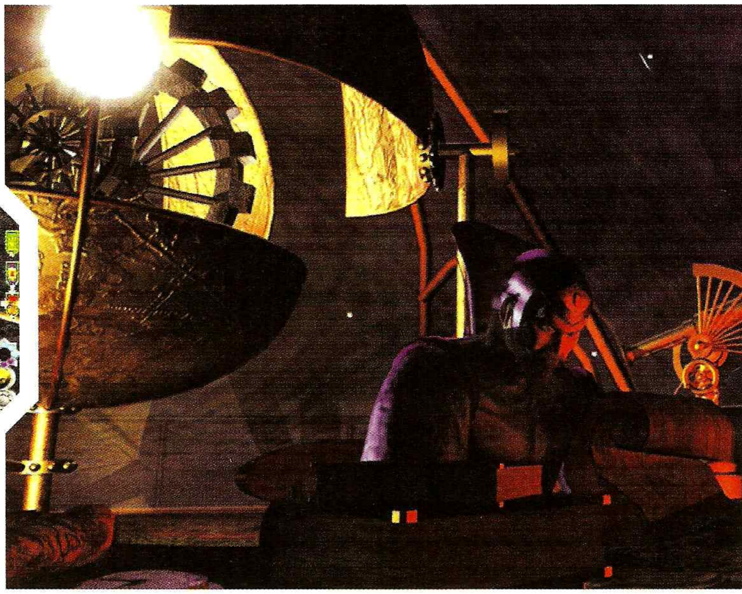
**7** z deseti



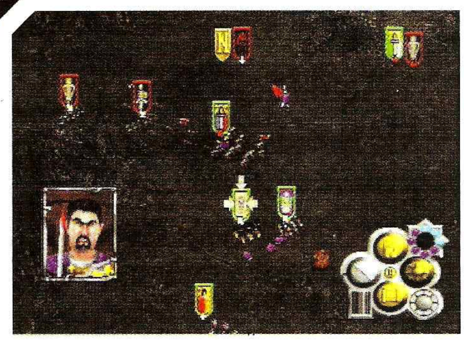

**Děj hry *Warhammer: Dark Omen* začíná, když se zatměním slunce nad Říší vyplní pradávné proroctví (ostatně nevyplňují se snad vždy?).**





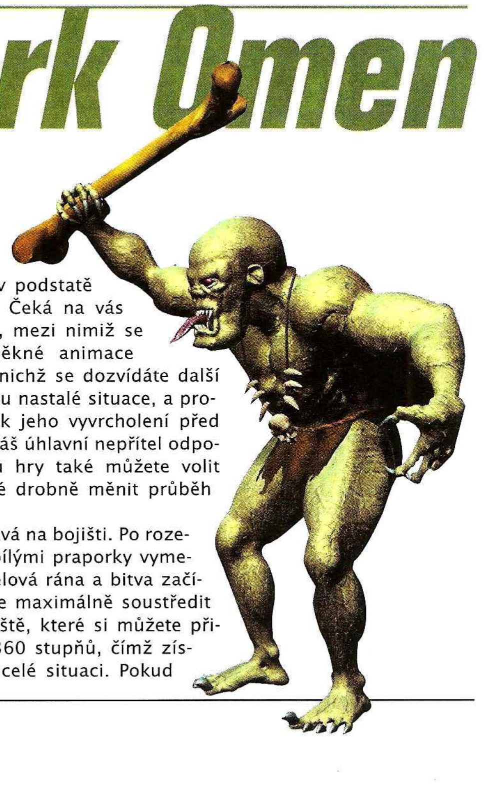


**Vedle mnoha animovaných sekvencí se může *Dark Omen* pochlubit také zdokonalením grafiky uvnitř samotné hry. I když jednotky vypadají stále téměř stejně, okolní terén je mnohem podrobnější a zajímavější.**



# Warhammer Dark Omen

## ...a nastane čas, kdy měsíce splynou a Smrt opět povstane. Vítejte ve světě nezkrotné fantazie.



Ze spolupráce firem Electronic Arts a Games Workshop (výrobce stolní hry Warhammer) vzniká již druhé dílo. Zatímco ale *Shadow of The Horned Rat*, tedy první díl, pojednával o nebezpečí Chaosu, *Dark Omen* staví na opačnou stranu bojiště orky, gobliny, mumie, zombie, nekromancery a jiné nohsledy čerstvě oživlého nemrtvého krále. Vaše role však zůstává stejná. Jako Commander Bernhardt stojíte v čele své žoldácké jednotky Grudgebringers a dáváte se do služby svému vládci, abyste ochránili zemi před hrozícím nebezpečím.

PO ŠŤASTNÉM VÍTĚZSTVÍ NEBO SMUTNÉ PORÁŽCE NÁSLEDUJE PO KAŽDÉ BITVĚ ROZDÁVÁNÍ DRAHOCENNÝCH ZKUŠENOSTÍ.

Princip *Dark Omenu* je v podstatě stejný jako u prvního dílu. Čeká na vás série několika desítek bitev, mezi nimiž se odehrávají různé velice pěkné animace a sáhodlouhé rozhovory, v nichž se dozvídáte další a další podrobnosti o původu nastalé situace, a prokousáváte se příběhem až k jeho vyvrcholení před pyramidou, v níž po staletí váš úhlavní nepřítel odpočíval. Několikrát v průběhu hry také můžete volit svou další cestu, a tím také drobně měnit průběh děje.

Hlavní část hry se odehrává na bojišti. Po rozestavení svých jednotek do bílými praporky vymezeného prostoru se ozve dělová rána a bitva začíná. Od této chvíle se musíte maximálně soustředit a bedlivě sledovat celé bojiště, které si můžete přibližovat a otáčet o celých 360 stupňů, čímž získáváte obrovský přehled o celé situaci. Pokud

ONE PLAYER | MEMORY CARD COMPATIBLE | MOUSE COMPATIBLE

| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ VÝROBCE: | Mindscape | ■ DISTRIBUTOR: | Electronic Arts |
| ■ DATUM VYDÁNÍ: | duben | ■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: | 11+ |
| | | ■ STYL: | strategie |



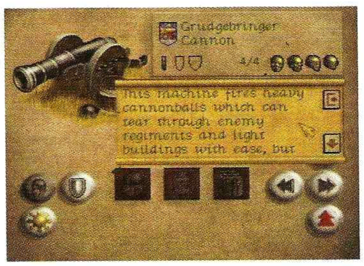
**Zlý lord se probouzí ve své hrobce, a jak se jeho aura smrti rozprostírá krajinou, mrtví vystupují z hrobů, aby mu mohli sloužit při jeho dobyvačných plánech...**

se někde objeví nepřátelská jednotka, musíte bleskově zvážit, co uděláte. Jediná chyba může znamenat nepřekonatelný problém a může rozhodnout celou bitvu.

Musíte pečlivě rozestavit své jednotky tak, aby dělo či lučištníci nestříleli přes hlavy pěchoty, ale aby na druhou stranu měly tyto na dálku útočící jednotky dobrý výhled a mohly zredukovat počet bojeschopných tvorů v jednotce protivníka ještě dříve, než se dostane příliš blízko a zaútočí. Pak již je dělo na nic a ani šípy nedoporučuji střílet do bojujícího chumlu. Nikdy nevíte, koho šíp zasáhne, a ztráta vlastního vojáka díky omylu je přeci jen zbytečná.

Po šťastném vítězství nebo smutné porážce následuje po každé bitvě rozdávání zkušeností. Podle počtu zabitých nepřátel dostávají vaše jednotky body a případně postupují o level výše. Čím vyšší level, tím je jednotka přesnější, silnější, chrabřejší - no prostě lepší. Při této příležitosti také můžete přesunovat mezi jednotkami magické předměty, dokupovat štíty, aby vaši svěřenci více vydrželi, a vůbec můžete všemožně manipulovat s penězi, které jste jako žoldáci vyhranou bitvou vydělali, případně zabavili poraženým nepřátelům.

Pokud bych měl na závěr srovnat *Dark Omen* s *Red Alertem* či jinými realtimovými strategiemi, je nutné podotknout, že slůvko strategie plní u této hry asi desetkrát více svou roli než u ostatních. Je totiž velký rozdíl mezi tím, když vezmete padesát tanků a zaútočíte s nimi na nepřítele s vědomím, že když padnou, vyrobíte si nové; a tím, když obezřetně nalákáte nepřátele do předem připravených pastí, vypočítáváte, kam musíte vystřelit, aby účinek byl co nejvyšší a nakonec se ještě modlíte, aby střela doletěla tam, kam jste jí to naplánovali. A ještě jedna věc. V *Dark Omenu* můžete ukládat pozice pouze před a po skončení bitvy. A to je velice důležitý aspekt, který zvyšuje napětí a hratelnost.







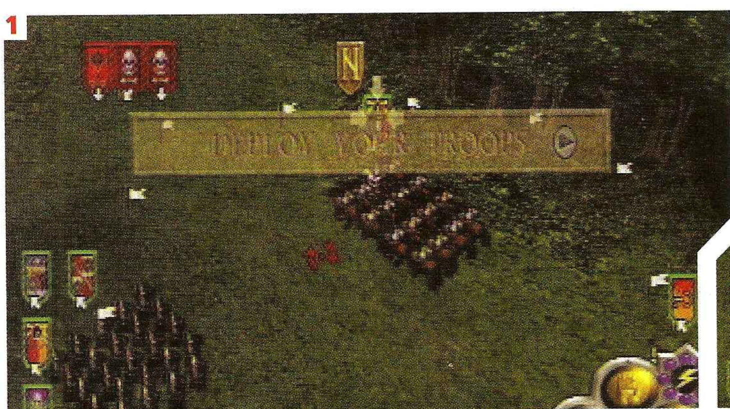
**Každá z mnoha jednotek má své silné a slabé stránky, které musíte důkladně zvážit, chcete-li dát padouchům pořádný výprask.**

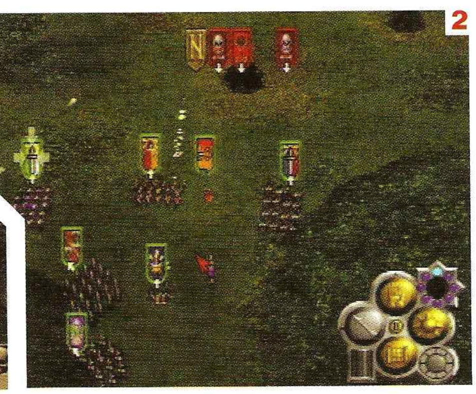
**SLŮVKO STRATEGIE PLNÍ U TÉTO HRY ASI DESETKRÁT VÍCE SVOU ROLI NEŽ U OSTATNÍCH.**

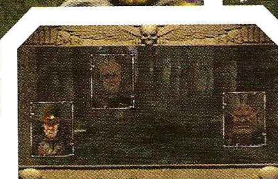


*Warhammer: Dark Omen* je realtimová strategie a hra, jak má být. Zajímavý příběh, dokonalé zpracování a atmosféra na jedničku. Jen co se týče ovládání, je trochu zapeklité a složitější. Ani nemyslete na to, že byste tuhle hru hráli s normálním ovladačem. Ne, že by to nešlo, ale je to příliš komplikované, a ve hře, ve které záleží také na rychlosti manipulace s objekty na obrazovce, není gamepad tím pravým řešením. Ideálním ovladačem je pro tento typ hry samozřejmě myš, a pokud budete chtít *Dark Omen* hrát, neobejdete se ani bez paměťové karty.

Tomáš Varoščák

1


2


3


**[1] Na rozestavení svých jednotek před bitvou máte neomezený čas... [2] ...ale jakmile se jednou rozběhne akce, vše se odehrává v reálném čase. [3] Animované obličeje mezi bitvami postupně vyprávějí celý příběh.**

## Alternativy...

| | |
|---|---|
| *Warhammer: Dark Omen* | 9/10 |
| *C&C: Red Alert* | 9/10 |
| *Command & Conquer* | 9/10 |
| *Warcraft 2* | 9/10 |
| *Warhammer: SHR* | 8/10 |

**VERDIKT**



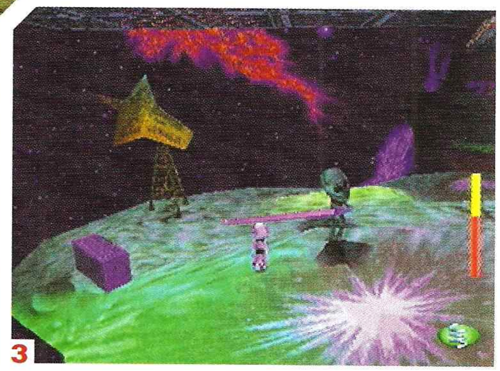
| | | |
|---|---|---|
| ■ GRAFIKA: | Nádherný terén s malými, ale funkčními jednotkami. | 9 |
| ■ HRATELNOST: | Podmanivá, ale může být i velmi náročná. | 8 |
| ■ ŽIVOTNOST: | Předlouhé válečné tažení. | 8 |

**Další vynikající fantasy strategie, tentokrát se zlepšenou grafikou a neklidným průběhem. Stejně náročná jako originál a také stejně návyková.**

**9** z deseti











**[1] Jednou skočíte vedle a jste opět na startu. Pohoda, že? [2] Plošiny se třesou a rotují, to ovšem není ještě to nejtěžší. [3] Akce se světelným mečem, George Lucas už chystá žalobu. [4] Televizní bedýnky. Obsahují vydatnou hmyzí potravu pro dospívající ještěrky. [5] Ovšem ani dobře živený plaz nevydrží pod vodou dlouho bez nádechu.**

# Gex 3D: Enter The Gecko

**Co je nového? Gekon je zpátky** a tentokrát je trojrozměrný. Na televizní obrazovce se představuje nejluxusnější plošinovka *Gex: Enter The Gecko* - **kde mám sakra dálkové ovládání?**

Firma Crystal Dynamics se poprvé dostala do popředí jako jedna z těch několika šíleně odvážných společností, které podporovaly dávno zemřelou, dnes už raritně nostalgickou konzolu 3DO. Jednou z jejich prvních her byl *Gex* - tradiční 2D plošinovka s dobrou grafikou a několika půvabnými fintami.

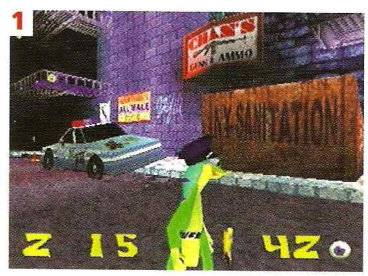


Gekona si za hlavního hrdinu vybrali kvůli skutečným schopnostem těchto ještěrek chodit suverénně po svislých zdech, k čemuž používají jakýchsi přísavek na nohách. A právě tento reálný předpoklad Gexovi ve hře umožňuje ťapkat nahoru a dolů, jako jindy běhat a skákat.

Když šla 3DO ke dnu, *Gex* nenápadně a v pravý čas opustil potápějící se loď a zakrátko se objevil na jiných 32 bitových konzolách i pro PlayStation. Uběhlo pár let a *Gex* žije dál v nové fešácké polygonové podobě.

Vezmeme-li v úvahu železná pravidla tohoto nového žánru, která ustanovily hry *Crasch Bandicoot*, *Pandemonium* a další, bylo pro Crystal Dynamics těžké přijít s něčím čerstvým a novým - a proto se nesmíme divit, že se tak ani nestalo. Přesto je *Gex 3D* dost dobrým doplňkem pro playstationovský výběr hopsaček.

Z NEPOCHOPITELNÉHO DŮVODU JE NÁŠ MALÝ GEKON TELEVIZNÍ MANIAK, TAKŽE JEHO DOBRODRUŽSTVÍ MAJÍ S TOUTO JEHO ZÁLIBOU VŽDY NĚCO DO ČINĚNÍ.





**[1-2] V bonusové úrovni bude vaším úkolem posbírat co možná nejvíce předmětů (policajtské čepice, lebky apod.) v časovém limitu.**

Z nějakého nevysvětlitelného důvodu je Gex v této hře TV-závislákem, takže jeho dobrodružství mají vždycky tak troch televizní ráz. Úrovně jsou inspirovány kreslenými filmy, kung-fu, horory, science fiction, policejními akcemi a tak dále, a předměty, které máte sbírat, jsou ukryté v televizích bedýnkách roztroušených po krajině. Cílem je splnit úkol v každé úrovni - když se vám to podaří, budete odměněni dálkovým ovládáním. Vchody do a východy z jednotlivých úrovní vedou skrz televizní obrazovky, a tak vám dálkové ovládání umožňuje přepínat programy a dostat se tak do nových sektorů a vyšších úrovní. Sranda.

Tato plošinovka je, díky svému trojrozměrnému grafickému plánu, poměrně přehledná a jednoduchá. Gex

| | | | |
|---|---|---|---|
| VÝROBCE: | **Crystal Dynamics** | DISTRIBUTOR: | **BMG Interactive** |
| DATUM VYDÁNÍ: | **duben** | VĚKOVÉ OMEZENÍ: | **žádné** |
| | | STYL: | **3D plošinovka** |

**[1] Tento gekon-Budha je překvapivým objevem. [2] Gex ve svém oblečku á la Bugs Bunny. [3] Zdi v hororových úrovních příležitostně ožívají. [4] Gex prochází jako Tron vnitřkem obřího počítače. [5] Je trochu malý na to, aby se stal stormtrooperem. [6] Gexův hlas, Leslie Phillips. [7] Usmrcen v úrovni animovaných filmů. [8] Pozor!**


1



2

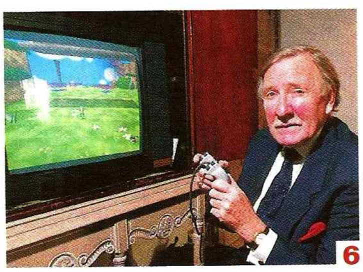

3


8


5


4


7


6

## GEX BĚHÁ A SKÁČE A PORÁŽÍ SVÉ ROZMANITÉ NEPŘÁTELE, POKUD NEJSOU PŘÍLIŠ VELCÍ, JEDINÝM ŠVIHEM OCÁSKU.



běhá a skáče a poráží rozmanité nepřátele (pokud nejsou příliš velcí) mrskáním ocasu. Jeho umění šplhat po zdech je tu pojato poměrně prakticky, takže se můžete protáčet po rozích, kráčet po zdech a dokonce i po stropě a vidět všechno nohama vzhůru. Cokoliv vás napadne.

Ale kromě několika otoček, pomocí nichž musíte ťuknout do vypínačů, které otvírají dveře, toho není mnoho, co se dá o hratelnosti *Gex 3D* v těchto neobvyklých polohách říci. Ani další úkoly, které musíte splnit, nestojí za řeč - musíte sbírat určité věci, porazit několik monster, nebo jen prostě dojít na konec. *Gexovi* tvůrci se ponořili do hlubin plošinovkového desatera, aby nám nastražili takové překážky, jako jsou rotující plošiny, plošiny pohybující se ze strany na stranu, plošiny, které vám zmizí pod nohama - i onu zákeřnou hopsačkovou klasiku, kdy se plošiny pohybují sem a tam a vy je musíte překonat řadou skoků, nebo upadnout a začít od začátku. Slabý pokrok, nic převratného.

Mnozí majitelé PlayStation však mohou být - na poli 3D plošinovek, nebo i videoher vůbec - nováčky. Oproti *Crash Bandicoot*, *Cheesy*, *Spider*, *Pandemonium* atd., kde je postup předem dán, je naprostá volnost pohybu v *Gex 3D* svěžím vánkem, a bylo by poněkud nefér soustředit se na nedostatky, které by v jiných hrách byly považovány za zlatý hřeb. My máme *Gex 3D* opravdu rádi, fakt upřímně, je jenom škoda, že je tak nepůvodní, to je celé.

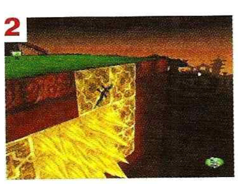
V *Gex 3D* je však jeden moment, který nemůžeme nechat bez poznámky. Gexova ještěrčí tlamička byla nadabována hlasem zkušené anglické hvězdy televizní obrazovky, Lesliem „nazdar hoši" Fillipsem. V pořádku... Teoreticky. Gex teď občas nazdařbůh prohodí jednu z pěti set neomalených průpovídek jako třeba „Kéž bych viděl svět tak jako Keith Richards." Zpočátku je to docela legrace, ale po neuvěřitelně krátké době vás to začne rozčilovat. Co vůbec znamená „Cítím se jako ve spodkách Boye Georgea"?

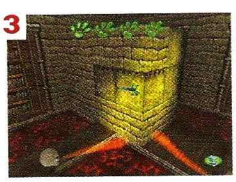
Steve Jarratt

## Alternativy...

| | |
|---|---|
| Crash Bandicoot | 9/10 |
| Pandemonium | 9/10 |
| Gex 3D: Enter The Gecko | 8/10 |
| Crash Bandicoot 2 | 8/10 |
| Jumping Flash | 8/10 |
| Jumping Flash 2 | 8/10 |
| Pandemonium 2 | 8/10 |
| Cheesy | 7/10 |
| Croc | 7/10 |
| Spider | 7/10 |
| Bubsy 3D | 3/10 |


1


2


3

**[1] Exotika jako v džungli u kolegy *Crashe Bandicoota*. [2] Gex v další víceméně podařené akci. [3] Nejen pavouci umí chodit po zdech, že Spidere?**



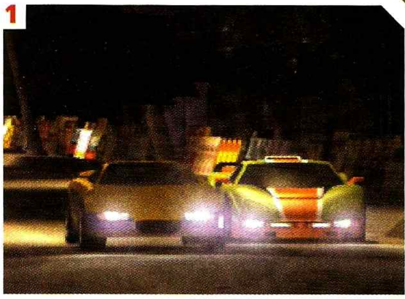
**VERDIKT**

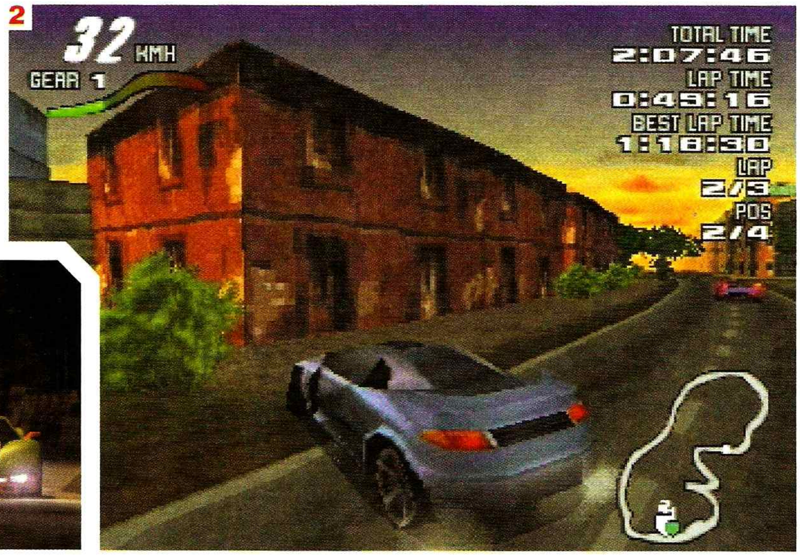
| | | |
|---|---|---|
| GRAFIKA: | **Rozmanité prostředí, od hezkých až po úžasná.** | 8 |
| HRATELNOST: | **Plošinové klišé ve 3D s hrůzně narůstající obtížností.** | 7 |
| ŽIVOTNOST: | **Spousta možností, spousta levelů.** | 8 |

**Hlaďounká, pohledná a zábavná jako plazí jazýček. Schází jí jen správná originalita a kousek něčeho opravdu geniálního.**

**8** z deseti

**[1] Do hry vás pozve pohled na světla aut z renderovaného intra, jak tato grafika... [2] ...tak i efekty ve hře jsou nad očekávání živé. [3] Tunel. Toto jsou běžné obrázky... [4] ... stejně jako extrémně rychle jedoucí auta, která se beznadějně smýkají napříč tratí a po krajině.**

1


2



4


3


# Motorhead

Závoďáci: spousta jich stojí **za starou bačkoru,** jenže **závodní** monstrum od **Digital Illusions,** o kterém tu je právě řeč, se z této hromady **zcela vymyká.**

**V**yprodukovat v současné době hru o automobilových závodech se rovná téměř projevu stupidity. Samozřejmě, že je to dnes velice populární žánr, ale podívejte se na tu konkurenci: Trilogie *Racerů* od Namca přináší dokonalou arkádovou zábavnost a i *TOCA* je v této oblasti poměrně pěknou nabídkou. Kromě toho tu je ještě mocná *Gran Turismo*... Proti takové spoustě může mít šanci jedině hra napsaná partou vizionářských švédských programátorských polobohů...

Při prvním pohledu na *Motorhead* si možná pomyslíte: „Hm, je to jen *Wipeout* s autama," a v jistém smyslu to bude pravda. Stejně jako futuristická klasika od Psygnosis se *Motorhead* odehrává v nedaleké budoucnosti zastřené smogovým oparem, kde se na obzoru rýsují mrakodrapy osvětlené neony a na nebi září jemné odstíny oranžové a červené. Řidiči tu nezávodí na bezpečných, dobře osvětlených silnicích, ale na osmi volitelných okruzích, které náhodně probíhají temnými, průmyslovými pustinami, opuštěnými doky, přímořskými bladerunnerovskými městy a kroutícími se kaňony. Pro účastníky *motorheadské* „Transatlantic Speed League" je bez-

## OKRUHY



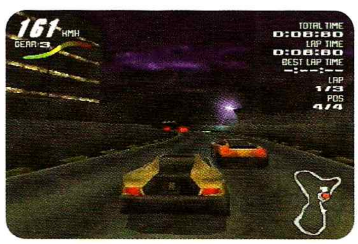
### Goldbridge

**Trasa vedoucí nočním městem, lemovaná mrakodrapy a podivnými futuristickými stavbami. Úzké zatáčky a tunely ridge-racerovského stylu tu nejsou ničím neobvyklým, ale most stejného jména, jako má trať, vám dává příležitost šlápnout na plyn. Všeho všudy takové malé intro pro nesmělé začátečníky.**

### Red Rock

**Pokud jde o efektní triky schované v rukávu, nabízí jich tento arizonský okruh víc než David Copperfield. Slepé ulice, rozdvojující se silnice, několik příšerně úzkých zatáček a nepříjemný sklon, který vyhazuje auta ze silnice: To všechno prověří vaši odvahu. A tak nádherně šarlatové nebe!**





### Neo City

**Další temné městské prostředí, tentokrát s jednou klasickou částí: prudkými kopci ve stylu ulic San Francisca. Je to skvělý pocit, letět tímto výtvorem. Na jiném místě této trasy je kombinací ostrých zatáček a uzoučkých klaustrofobických úseků dosaženo vzrušujícího efektu.**

### Atlantika

**Tento okruh z jižní Francie je nejveselejší a také jeden z nejrozmanitějších. Vede po širokých trávou lemovaných silnicích (je velice snadné z nich sjet) i po úzkých objížďkách. Stejně jako v Red Rock se tu objevují krutě nepříjemné odbočky, které vás často pošlou do slepé ulice.**



| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ VÝROBCE: | **Digital Illusions** | ■ DISTRIBUTOR: | **Gremlin Interactive** |
| ■ DATUM VYDÁNÍ: | **duben** | ■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: | **žádné** |
| | | ■ STYL: | **závodní** |





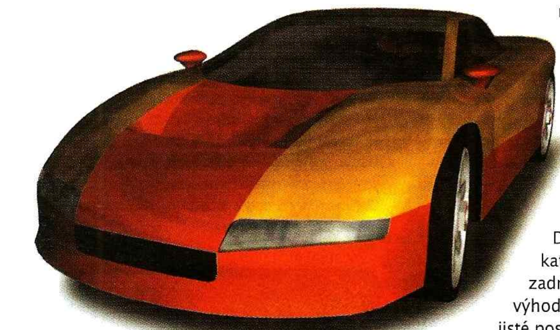
**[1] Aby mohl *Motorhead* udržet vysokou rychlost, používá hustou mlhu, tak se zamaskovaly potíže při rychlém střídání dílčích objektů prostředí. [2] Závod všech osmi vozů najednou je k dispozici pouze při 25 obrázcích za sekundu.**

RYCHLOST JE OČIVIDNĚ HLAVNÍM ZÁJMEM TVŮRCŮ TÉTO HRY: *MOTORHEAD* JE TAK RYCHLÝ, ŽE SE VÁM AŽ BUDE ZVEDAT ŽALUDEK.

pečí to, co se jim leda může někdy zdát ve snu...

Slovo „rychlost" (speed) se v názvu této imaginární organizace nevyskytuje náhodou - je očividně hlavní náplní této hry. Tvůrci odstranili všechna zpomalení, aby jí dosáhli v maximální míře. Zvolte si raději jízdu proti třem než sedmi soupeřům a zakusíte mozek ochromujících 50 obrázků za sekundu. Z rychlosti *Motorhead* se vám až bude zvedat žaludek. Časem si možná všimnete, že grafické detaily nejsou dokonalé, ale když se řítíte úzkým tunelem rychlostí 250 km/h, pak jistě nemáte čas na kochání se krajinou: jediné na co se soustředíte, je, jak vybrat další zatáčku a nenarazit do betonového hrazení, které by váš automobil sešrotovalo do tvaru nápisu „Game over".

Vážně, *Motorhead* je voňavá a silná kávička od začátku až do konce. Zpočátku si můžete volit pouze mezi třemi auty a dvěma okruhy. Abyste se dostali dál, musíte si vybrat kategorii a dokázat, že na to máte. Začátečníci startují nejprve v nejnižší kategorii. Dostat se pak do divize znamená mít k dispozici všech deset aut a osm okruhů a tyto nové výhody si můžete navolit i při režimu pro dva hráče nebo pro jednotlivý závod jednoho hráče. Obtížná je především kvalifikace: setkáte se tu s partou nejnemilosrdnějších počítačových protivníků, kteří vám kdy zkřížili cestu. Dokonce i v jednoduché kategorii znamená jediné zadrhnutí o hrazení a ztráta výhodného postavení téměř jisté poslední místo. A začáteční-



ci se s takovými kolizemi potýkají dost často. Každá trasa je poseta úzkými zatáčkami a nebezpečnými pastmi, ve kterých zčistajasna uvíznou rychlostí rozjuchaní řidiči. Vezměme například druhý okruh: Red Rock. Ten se plazí a kroutí jakýmsi arizonským kaňonem a v jednom místě se náhle rozbíhá do dvou vjezdů tunelu. Ten vlevo však nikam nevede - a vy o tom nevíte, dokud nenarazíte.

Je to k zbláznění nefér, ale většinu pastí lze odhalit snadněji. Silnice se často rozdvojuje a uprostřed pak stojí nějaký objekt, kupříkladu socha nějakého maníka, která se pravidelně stává konečnou pro mnohého horlivého závodníka. Jindy je jedna z odboček úplně zablokovaná, takže musíte zabrzdit a smykem přejet silnici, abyste nenarazili do cihlové zdi. Ruhrstadt se pyšní skvělou pasáží, kde svištíte opuštěným parkovištěm a uhýbáte obrovským betonovým slou-






**[1] Je těžké předjet soupeře. Vhodná příležitost se často naskytne v zatáčkách. [2] Blokování jako například toto, je to velká legrace - zvlášť když druhého řidiče vytlačíte do zdi.**



## Ruhrstand

**Nachází se v německém průmyslovém městě, kde budete projíždět parkovištěm a skvěle graficky zpracovaným přístavem. Později se objeví dvě rampy, a pokud na ně šikovně najedete, auto začne vyvádět v krkolomných pozicích. Jako by jste se dostali do filmu Francouzská spojka. Ovšem bez Gene Hackmana.**

## Olympos

**Další nápaditý evropský okruh, kde potkáte spoustu rozpadajících se ruin a starověkých řeckých chrámů. V jednom místě budete muset odbočit z hlavní silnice na bahnitou cestu, která vás nakonec dovede až na obrovské dlážděné nádvoří vyzdobené kočičími hlavami. Asi jako Souboj Titánů na tripu.**





## Nolby Hills

**Inspirací pro tento okruh byly britské okruhy jako Brands Hatch. Je proto mnohem realističtější než ty předešlé a obsahuje rovné úseky, které se samy nabízejí k rychlé jízdě. Mnohé zatáčky nejsou opatřeny svodidly, takže když pojedete moc rychle, octnete se daleko mimo trať.**

## Okkunspeedway

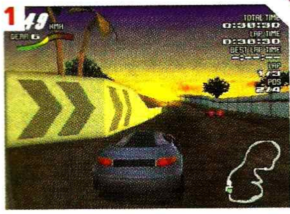
**Další jednoduchá trasa, která obsahuje dva velice dlouhé rovné úseky, kde si můžete do sytosti zkoušet možnosti nejrychlejšího stroje ve hře - Serpent. Tenhle miláček je k mání až v samém závěru hry a prohánět se s ním po této trase je excelentní zábava.**



# PlayTest

# Motorhead

**[1] Podívej na ten západ slunce. Ale kámo, ty ses vyboural. [2] Pozadí je snad málo zaplněné, ale je dobře propracované a efektní, to se musí nechat.**





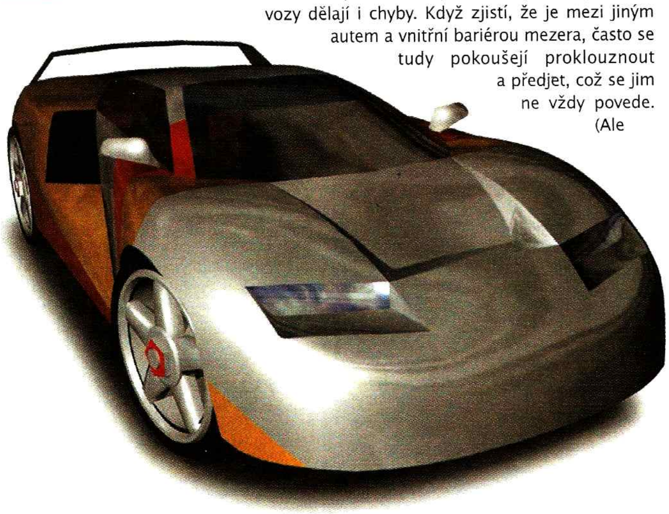

pům. Je třeba říci, že konzervativnější příznivci závodění budou tyto překážky považovat za neomluvitelnou otravu. Stane se, že si to pouze střihnete kolem centrální oblasti tratě a najednou se octnete na konci závodu, který jste se pokoušeli vyhrát už ve čtyřech předchozích pokusech. Jediným řešením je zapamatovat si každý centimetr každého okruhu a nesnažit se předjíždět, když už je řekněme ozdobná skulptura jen pár metrů před vámi. A pokud jste zvyklí bojovat jen se zatáčkami a rivalskými auty, čeká vás trochu drsné probuzení.

Je také třeba naučit se znát svoje auto. Každý z osmi perfektně vypadajících auťáků v *Motorhed* má odlišné vlastnosti, jako jsou rychlost, akcelerace a ovládání. Jistě se vyplatí je dobře vyzkoušet ještě než se pustíte do seriózního závodění. **Je pochopitelné, že pokud se hodláte vydat na některou z klikatějších tratí - například Red Rock - je lepší vzít si auto s pořádnou, spolehlivou ovladatelností.** Některá totiž dobře sedí na vozovce a je jedno jak rychle vybíráte rohy, zatímco jiná snadno dostanou smyk. Znovu se tedy objevuje tradiční dilema podobných her. Každopádně většinu hráčů skutečnost, že projíždění jednoho okruhu s různými auty může být pokaždé něco úplně jiného, potěší. Jiní možná budou nadávat na nedostatečnou citlivost. Ovládání není přesvědčivě reálné - je to spíš podivná karikatura, než skutečné řízení závodního auta.





V jednom ohledu je však hra opravdu perfektní: Umělá inteligence. Stroje řízené počítačem totiž nekopírují předem určené trasy, ale rozhodují se až na místě a berou v úvahu rychlost, zatáčky i rozmístění ostatních borců, a to znamená, že žádné dva závody nemohou probíhat úplně stejně. Tyto vozy dělají i chyby. Když zjistí, že je mezi jiným autem a vnitřní bariérou mezera, často se tudy pokoušejí proklouznout a předjet, což se jim ne vždy povede. (Ale pozor, tato omylnost je omezená, auta řízená počítačem mnohem častěji nemilosrdně využijí každé vaší chyby.)



AUTA ŘÍZENÁ POČÍTAČEM SE ROZHODUJÍ AŽ NA MÍSTĚ, A TO ZNAMENÁ, ŽE ANI DVA ZÁVODY NEMOHOU BÝT STEJNÉ.

Pokud máte chuť na něco trošku netradičního, bude se vám hra *Motorhead* líbit. Je obtížná, zvládnout ji mistrovsky vám zabere hodně času, navíc její senzační rychlost nemá obdoby. Skvělý je i split-screen při režimu pro dva hráče, kdy je svižnost hry ovlivněná jen nepatrně a na úrovni vizuálních detailů se nezmění vůbec nic. Pokud patříte mezi přehnaně opatrné víkendové jezdce, určitě vás to brzy omrzí. Zaměst s ostatními, to je to pravé.

Keith Stuart

## Alternativy...

| | |
|---|---|
| *Gran Turismo* | 10/10 |
| *Rage Racer* | 9/10 |
| *Motorhead* | 8/10 |
| *Total Drivin'* | 8/10 |
| *Burning Road* | 5/10 |

## POZOR!!!

**Ve většině závodních her je jediným nebezpečím, že sjedete z trati v zatáčkách nebo narazíte do okolních bariér, když předjíždíte, ale *Motorhead* nabízí celou řadu překvapivých překážek, aby hráče udržela v napětí. Tady je několik příkladů tohoto jevu, který mnohé z vás přivede blízko k infarktu...**



### Slepé uličky

**Proháníte se rychlostí 200km/h, jedete první okruh a všechno je v pohodě. Ale najednou se zdá, že okruh končí a vaše milé autíčko vrazí do zdi. Pak se kolem proženou ostatní závodníci, a vy zakusíte krutost bytí.**



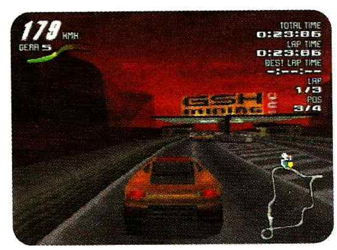
### Objekty na silnici

**Tato malá, neškodně se tvářící socha, se objevuje v Red Rock. Když stojí uprostřed trati a vás se z obou stran pokoušejí předjet auta, přepadne vás panika: „Mám jet doleva nebo doprava?" Zaváháte-li moc dlouho, nebude vám pomoci. Grrr!**



### Náhlé odbočky

**Podobně jako v případě slepých uliček se tyto objekty objevují ve chvíli, kdy je řidič uchlácholen klamným pocitem bezpečí na rychlých přímých úsecích. Silnice se zčistajasna zúží a vy se buďto instinktivně uhnete nebo si vybouráte nosík.**



### Rozdvojení silnice

**Další redrockovská zákeřnost. Silnice se v tomto úseku rozdvojuje na dvě části vedoucí kolem betonového ostrůvku. Vrazíte-li do zmíněného ostrůvku, vaše auto se zastaví a všechny naděje na vítězství půjdou k čertu. Vsaďte se, že vás to rozčílí.**

**VERDIKT**

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 2

| | |
|---|---|
| ■ GRAFIKA: | **Ne příliš pohledná, ale upravená a funkční. 8** |
| ■ HRATELNOST: | **Rychlá, divoká a ďábelsky náročná. 8** |
| ■ ŽIVOTNOST: | **Můžete hrát dlouho, chce to jen pevnou vůli. 7** |

**Hra způsobí vydatný přísun adrenalinu a obsahuje solidní hromadu zajímavých a odvážných myšlenek - závodním puristům se určitě nebudou všechny zamlouvat.**

**8** z deseti

| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ VÝROBCE: | Namco | ■ DISTRIBUTOR: | Sony |
| ■ DATUM VYDÁNÍ: | květen | ■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: | žádné |
| | | ■ STYL: | plošinovka |

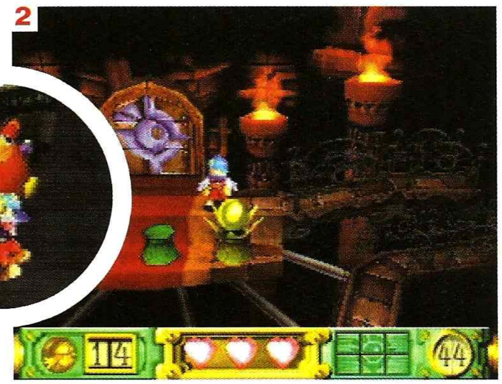
ONE PLAYER · MEMORY CARD COMPATIBLE



# Klonoa: Door To Phantomile

Plošinovková hra je **stará jako počítačová zábava** sama, takže čím ještě může vychytralá **kočička od Namca** udělat **dojem?**

1


2


**[1] I když prostředí vypadá jakoby trojrozměrně, udržuje si *Klonoa* maskovaný 2D plán. [2] I přesto je chytrá a atraktivní.**



Po rozsáhlém preview z minulého čísla do PSM konečně dorazila i dokončená verze hry *Klonoa*. Tento namcomácký titul, obsahující plošinovkové skotačení stejnojmenného kocoura a jeho pobočníka Huppa, který doslova umí vysávat z padouchů život, se hraje v tzv. „2,5D". V zásadě to znamená, že ačkoliv Klonoův svět sestává z polygonů a vypadá tedy dokonale trojrozměrně, on sám se může pohybovat pouze po předem definovaných pravo-levých cestičkách. Nemyslíme si, že by to bylo na škodu, minimálně tak hra neuvízla v některých stereotypech 3D plošinovek.

**Úkol Klonoy a Huppa spočívá v tom, že musí zachránit svůj svět před zlým démonem, který procitl z 3 000 let dlouhého spánku a chce všechno uvrhnout do temnoty. Démon hodlá poněkud bizarně ze všeho nejdřív unést babičku našich hrdinů. Důvody, které ho k tomu vedou, jsou odhalovány až postupně s odvíjejícím se dějem.** Zápletka této hry je fakticky jedním z jejích nejlepších aspektů. Jak hra pokračuje, dějové motivy se pomalu rozvíjejí a pro doplňující videosekvence se tu chvályhodně používá vlastní grafiky hry, nikoli obvyklého renderovaného FMV. Hru dotváří i hudba, která je absolutně perfektní, podporuje grafiku v detailu i barvě a drnká a bručí vždy na správném místě.

Za účelem snadného zvládnutí hry v Namcu moudře udrželi co největší jednoduchost v ovládacím systému, používají se jen dvě tlačítka. Bylo řečeno, že můžete využít několik docela šikovných triků. Zaprvé Huppo luxuje a nafukuje všechny kolemjdoucí nepřátele, kterými pak může házet po dalších vetřelcích, nebo se od takto nafouknutých může odrážet Klonoa při supervysokých skocích. Při plošinovkách nikdy nebylo třeba mačkat desítky tlačítek - to, co dělá plošinovku plošinovkou, je uspořádání a struktura úrovní. Křivka obtížnosti je plochá až téměř rovná, a bohužel až do posledních obrázků se narůstající složitost neprojevuje.

Pokud s plošinovkami začínáte a hledáte pěkný hratelný úvod do tohoto žánru, je pro vás *Door To Phantomile* to pravé. Ale pro ty zkušenější je tato hra příliš snadnou cestou na to, aby si zasloužila naše upřímné doporučení.

Casper Field

## Alternativy...

| | |
|---|---|
| *Oddworld* | 9/10 |
| *Crash Bandicoot 2* | 8/10 |
| *Pandemonium 2* | 8/10 |
| *Klonoa* | 7/10 |
| *Lost World* | 3/10 |

3


1


2


**[1] Tato hra je velice rozmanitá a v grafice prostředí je znát, že zapracovala tvůrčí fantazie. [2] Zvlášť hezká je jeskyně s podzemní vodou - japonsky stylizovaná. [3] A můžete také jezdit na rybě!**

**VERDIKT**

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 2

| | | |
|---|---|---|
| ■ GRAFIKA: | Detailní a působivě barevná; koucour taky ujde. | 8 |
| ■ HRATELNOST: | Pro veterány postrádá napětí. | 7 |
| ■ ŽIVOTNOST: | Šestadvacet levelů není málo. | 7 |

**Zábavná story, pěkná grafika a pár originálních nápadů. Nováčci budou nadšeni, ale mazákům tahle hra asi k srdci nepřiroste.**

**7** z deseti

# Snow Racer

...představuje skvělou kombinaci **lyžování a snowboardingu**, má velmi rychlou **grafiku** a citlivé **ovládání. Dávejte pozor** všichni vy, kdo se vyžíváte na *Cool Boarders*, toto je hra především pro vás...














Lyžařské a snowboardové simulátory se obecně potýkají se třemi druhy problémů. Prvním je obtížnost vyvolat realistický pocit pohybu a rychlosti. Je překvapivě těžké vyvolat dojem, že svah stojí na jednom místě a vaše postavička se závratnou rychlostí pohybuje po něm, místo aby tomu bylo přesně naopak. Druhým problémem je citlivé ovládání. Mnoho her ztroskotává na úskalí vyvážit realitu skluzu po svahu ve velké rychlosti s přiměřeným ovládáním. Třetím druhem problémů je přirozeně fakt, že pokud hra není výjimečně nápaditá, lyžování i snowboard se začnou velice záhy opakovat, a tudíž začnou nudit - a zde již nezáleží na tom, jak dobrá je grafika a ovládání.

*Snow Racer* se těmto třem úskalím dokázal vyhnout bez sebemenšího zaváhání, a výsledkem je jeden z nejlepších simulátorů zimních sportů vytvořených pro PlayStation. Pokud se týče rozmanitosti, rozhodně nezklame: můžete si vybrat ze třech režimů - Ski, Freeride a Alpine. V prvním, jak asi nepřekvapí, jde o lyžování, ve zbylých dvou o snowboard. Ve všech třech si můžete vybrat ze dvou závodů, a v nich zase ze třech tratí, samotné závody lze hrát v režimu Championship, Time Attack nebo Vs.



Tak například Ski (lyžování) sestává ze závodu ve sjezdu a obřím slalomu, z nichž každý má tři různé dráhy. V režimu Championship si můžete zvolit libovolnou z nich nebo kombinaci dvou, takže dostanete celkově šest závodů. Poté na každé trati soutěžíte proti skupině počítačových protivníků. Chcete-li pokračovat do dalšího závodu, musíte se umístit nejhůře do třetího místa. Jak ve hře





**Jednou z největších předností *Snow Raceru* je rozmanitost. V každé ze tří základních voleb si můžete vybrat ze dvou závodů a každý závod obsahuje tři stále složitější tratě. Zabere vám nějaký čas, než je všechny zvládnete: k získání nejlepších výsledků budete muset použít nejrůznějších fines a postupů.**

SNOW RACER SE VŠEM ÚSKALÍM DOKÁZAL VYHNOUT BEZ SEBEMENŠÍHO ZAVÁHÁNÍ A JE JEDNÍM Z NEJLEPŠÍCH SIMULÁTORŮ ZIMNÍCH SPORTŮ VYTVOŘENÝCH PRO PS.

| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ VÝROBCE: | **Infogrames** | ■ DISTRIBUTOR: | **Ocean** |
| ■ DATUM VYDÁNÍ: | **duben** | ■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: | **žádné** |
| | | ■ STYL: | **sportovní simulátor** |



postupujete, dostáváte hesla, která vám zase umožní trénovat tratě, jichž jste už dosáhli. To smazřejmě jde v režimu Time Attack, kde vás straší „duch" vašeho nejlepšího dosaženého času. Režim Vs vám pochopitelně umožní hrát proti vašemu příteli a nejlepší dosažené časy na každé trati jsou zaznamenány v Records.

Zbývající dva styly jsou strukturovány podobným způsobem, i když specifika každého závodu jsou pochopitelně odlišná. Ve volbě Freeride najdete závody Freeride a Tremplin: v obou případech musíte trať projet v daném čase s určitým minimálním počtem bodů, které získáváte za kousky, jež se svým snowboardem provádíte. Podobnou volbu najdete i v alpinistickém sjezdu a obřím slalomu, a jakoby to nestačilo, v každém závodě si ještě můžete vybrat jednu ze čtyř postav (každá má své slabé i silné stránky), z šesti snowboardů či párů lyží (z nichž každý má opět své charakteristické vlastnosti).





Všechna tato rozmanitost by pochopitelně přišla vniveč, kdyby hra nebyla zábavná, ovšem i v tomto ohledu je *Snow Racer* dokonalý. Grafické ztvárnění je přímo úchvatné: tratě jsou stavěny velice nápaditě a překvapí i velké množství detailů. Avšak nejdůležitější je závratná rychlost, které v *Snow Raceru* dosahujete, zvláště při lyžařských závodech. Úchvatný je již samotný pocit rychlosti: opravdu se vám zdá, že ze svahu svištíte rychlostí 100 až 120 km/h. Je to taková rozkoš, že snadno prominete občasné problémy s naskakováním pozadí, které se objevují v delších výhledech.

Nejlepší ze všeho je však systém ovládání. V lyžařských závodech máte k dispozici dostatečný skluz, takže se jen zesiluje pocit rychlosti, aniž by se však postava závodníka stávala neovladatelnou a uváděla vás v zoufalství. Na druhé straně snowboardové závody zase přinášejí až komický výběr oblouků, výskoků s chycením prkna a dalších pohybů, což je nepochybně výsledkem spolupráce se snowboardovým šampionem Babsem Charletem, který se podílel na tvorbě designu.



Stručně řečeno, Ocean a Infogrames přišly s neuvěřitelně zábavnou a překvapivě neunavující kombinací lyžování a snowboardingu. Vytvořily tak rovnocenného soka pro *Cool Boarders 2*. Pro ty, kterým přišlo, že některé zimní sporty se až příliš opakují nebo jsou jinak omezené, bude tato hra příjemným překvapením.

**Andy Butcher**

ÚCHVATNÝ JE JIŽ SAMOTNÝ POCIT RYCHLOSTI: OPRAVDU SE VÁM ZDÁ, ŽE ZE SVAHU SVIŠTÍTE RYCHLOSTÍ 120 KM/H.















***Snow Racer* dokáže nabídnout opravdu mnoho, od mohutných skoků až po množství krkolomných snowboardových triků. Zpomalený záznam patří k největším perlám celé hry, své poslední eskapády si můžete znovu prohlédnout z pohledu televizní kamery. Na konci každého závodu jsou dokonce i stupně vítězů.**

## Alternativy...

| | |
|---|---|
| *Cool Boarders 2* | 8/10 |
| *Snow Racer* | 8/10 |
| *Chill* | 6/10 |
| *Cool Boarders* | 6/10 |



**VERDIKT**

| | | |
|---|---|---|
| ■ GRAFIKA: | Velmi rychlá, dokonalá iluze rychlosti. | 8 |
| ■ HRATELNOST: | Rychlá, v šíleném tempu a přesvědčivá. | 8 |
| ■ ŽIVOTNOST: | Mnoho závodů, tratí a triků. | 7 |

***Snow Racer* představuje skvělou kombinaci lyžování a snowboardu, má velmi rychlou grafiku a citlivé ovládání. V této hře konečně vyrostl důstojný konkurent pro *Cool Boarders 2*.**

**8** z deseti

INTRO



# Pitfall 3D: Beyond The Jungle

**Po několikaletých prázdninách se Pitfall Harry Junior, opět vrací a hned do svého prvního trojdimenzionálního dobrodružství...**

1



2



**[1] Tito podsadití zlosyni jsou opravdu nechutní a navíc po vás střílejí kameny. [2] Jámy - pro *Pitfall* charakteristické - se objevují hned několikrát. [3] V celé hře je několik bonusových úrovní - toto je první z nich.**



Před mnoha a mnoha lety, na samém úsvitu éry počítačových her - v roce 1982, chcete-li to přesně - omráčila firma Activision lidi hrající na Atari 2600 svým produktem *Pitfall,* jednou z prvních plošinových her vůbec. Na starost jste dostali postavičku Pitfalla Harryho, hrdiny ve stylu Indiana Jonese, který prozkoumával zrádné džungle Jižní Ameriky. Z dnešního pohledu byla grafika neuvěřitelně primitivní, celá hra pak až směšně jednoduchá a opakující se. Přesto byla ve své době jednou z nejlepších her, které kdo kdy viděl.

Nevyhnutelně následovala pokračování (roku 1984 *Pitfall II* a *Pitfall: Lost Caverns* v roce 1987), přičemž každé z nich Harryho přizpůsobovalo nejmodernější technologii. V roce 1995 byl pak ve hře *Pitfall: The Mayan Adventure* na scénu uveden syn původního Pitfalla Harryho, Pitfall Harry Jr.

Dnes se Pitfall Harry Jr. vrací a výsledkem je první zásadní změna, které se seriálu dostalo. Místo dvojrozměrného pohledu, jenž nabízejí předchozí verze, využívá *Pitfall 3D: Beyond the Jungle*, jak bezelstně napovídá titul, všech předností grafických možností PlayStation a mladý Harry je vržen do trojdimenzionálního dobrodružství.

HARRY SE CELKEM POKOJNĚ POTULUJE JEDNOU PRŮMĚRNOU JIHOAMERICKOU DŽUNGLÍ, KDYŽ TU Z JEDNÉ JESKYNĚ ZAHLÉDNE VYCHÁZET PODIVNÝ MODRÝ JAS.

Celá hra začíná animovanou videosekvencí, která ozřejmuje celou zápletku. Harry se celkem pokojně potuluje jednou průměrnou jihoamerickou džunglí, když z jedné jeskyně zahlédne vycházet podivný modrý jas. Při bližším prozkoumání nalezne velký krystal a jakmile jej zvedne, ve vzduchu se otevře zvláštní brána. V ní se objeví ženská bytost, jež mu vysvětlí, že pochází ze světa Moku. Na této podivné planetě existují dva mocné zdroje energie, známé jako Lucense. Modrý zdroj je dobrý, červený špatný, samá překvapení, že ano? Zdá se, že jeden z lidí Moku, známý pouze pod přezdívkou Scource, dokázal spoutat moc čer-

| | | | |
|---|---|---|---|
| VÝROBCE: | **Activision** | DISTRIBUTOR: | **Activision** |
| DATUM VYDÁNÍ: | **duben** | VĚKOVÉ OMEZENÍ: | **11+** |
| | | STYL: | **3D plošinovka** |

ONE PLAYER · MEMORY CARD COMPATIBLE











**[1] Cestu vpřed ukazují šikovné šipky. [2] Pocit prostoru je v některých částech hry působivý. [3] V těchto sudech často najdete „životabudič". [4] Obrovské břitvy jsou pouze jedním z mnoha nebezpečí...**

KAŽDÁ ÚROVEŇ MÁ VLASTNÍ STYL, A POHLED Z NĚKTERÉ Z VYŠŠÍCH PLOŠIN ČLOVĚKU DOKÁŽE PŘIVODIT ZÁVRAŤ.

veného zdroje a celou planetu uvrhl do otroctví. Ten mizera! Žena je vůdkyní partyzánské skupiny, která je rozhodnuta Scource zastavit, a není snad třeba ani dodávat, že pochopitelně potřebuje Harryho pomoc. Ale dejme slovo našemu hrdinovi samotnému: „Hej, kočko, sebevražedná mise - jasně, do toho jdu!"




Od tohoto okamžiku je role Harryho vaše. Musíte svrhnout Scource a osvobodit lid Moku. *Pitfall 3D: Beyond the Jungle* se hraje na řadě několika rozsáhlých úrovní. **Na každé musí Harry splnit specifický úkol, teprve pak může postoupit do úrovně vyšší, které mu vůdkyně povstalců vysvětluje prostřednictvím komických panelů v podobě knihy, které se objevují v intervalech, kdy se další úroveň nahrává.** Na děj pohlížíte z perspektivy třetí osoby, Harry se nachází vždy v samém středu obrazovky. Ovládat jeho postavičku není žádná věda, může běhat do osmi stran, skákat, švihnout svým jedinečným krumpáčem, přikrčit se a používat několika doplnění energie.

I když by vás grafická stránka mohla svést k mylné domněnce, že *Pitfall 3D* je adventure ve stylu *Tomb Raidera*, hra se pevně drží svých plošinovkových kořenů. Celá hra se točí kolem prozkoumávání jednotlivých plošin a přeskakování mezi nimi, abyste našli svůj cíl. Jak je dobrým zvykem žánru, i zde najdete plošiny, které se pohybují, rozpadají, které se tu objeví, aby vzápětí zase zmizely a... no, koneckonců, víte, o čem mluvím. Navíc jsou zde četné odkazy na minulé verze hry a dokonce i vznášející se háky, na které se může Harry pomocí krumpáče pověsit. Zde je však často třeba dokonale ovládat skoky a mít reflexy, za které by se nestyděla ani kočka, zvláště pak v pozdějších úrovních.



Proto je jenom dobře, že Harry má několik životů, navíc je několik bonusů volně rozeseto po celé hře a další dostanete za každých 1 000 bodů dosažených na konci každé úrovně. **Každý život je vyznačován úsečkou, která se zmenšuje, zasáhnou-li vás netvoři, plameny a podobně, po pádu z plošiny jste však skoro vždy na onom světě.**

Z grafické stránky není *Pitfall 3D* špatný. I když sám Harry je tak trochu hranatý, pozadí je uděláno dobře. Každá úroveň má vlastní styl a pohled z některé z vyšších plošin člověku dokáže přivodit závrať. Nejrůznější příšery jsou ovšem pouze nevýraznou všehochutí.

Celou věc trochu oživuje hudba. Objevují se zde obvyklé zvukové efekty a filmová hudba, přičemž Harrymu hlas propůjčil Bruce Cambell, hvězda filmu *Evil Dead*. Jeho komentáře uvnitř hry možná někdy znějí jako klišé, nicméně i přesto občas dokáží pobavit.

*Pitfall 3D* je poctivě udělanou a dobře vymyšlenou hrou. Možná sice neotevírá nové horizonty a některé jeho části jsou příliš obtížné, ale je to dobrá, lehká zábava. Harry není stejná třída jako Lara, ale stojí za to jej poznat, zvláště pokud máte slabůstku pro tradiční plošinovky.

Andy Butcher

## Alternativy...

| | |
|---|---|
| *Tomb Raider 2* | 10/10 |
| *Crash Bandicoot 2* | 8/10 |
| *Pandemonium 2* | 8/10 |
| *Pitfall 3D: BTJ* | 7/10 |



**VERDIKT**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIKA: | **Hlavní postava je průměrná, pozadí hezké.** | 8 |
| HRATELNOST: | **Staromódní plošinovka ve 3D.** | 7 |
| ŽIVOTNOST: | **Rozsáhlé úrovně, kterých je navíc mnoho.** | 7 |

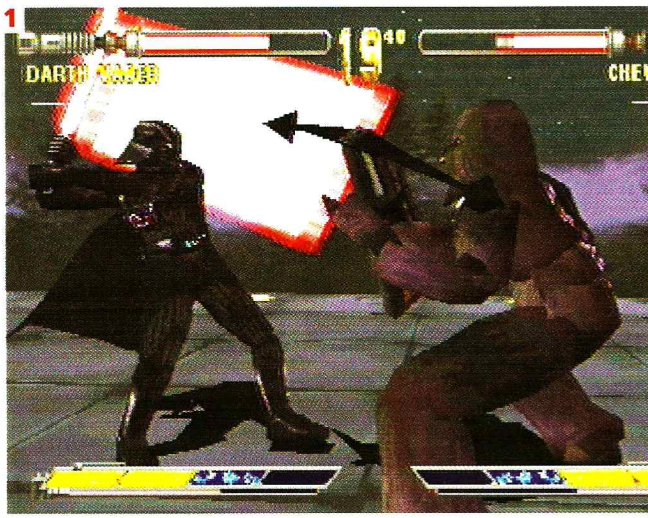
***Pitfall 3D: Beyond the Jungle*** **je dobrou, poctivou plošinovkou, která příjemným způsobem využívá třetího rozměru. Avšak není to hra pro ty, kdo nemají dostatečnou trpělivost.**

**7** z deseti

# Star Wars: Masters of Teräs Käsi

**V jiné galaxii,** v jiné bojovce, se k bitvě shromažďují postavičky z Hvězdných válek. Je tato nová bojovka od LucasArts něco **na způsob Jedi,** nebo by si Obi raději dal *Tekken 2*?

1



2



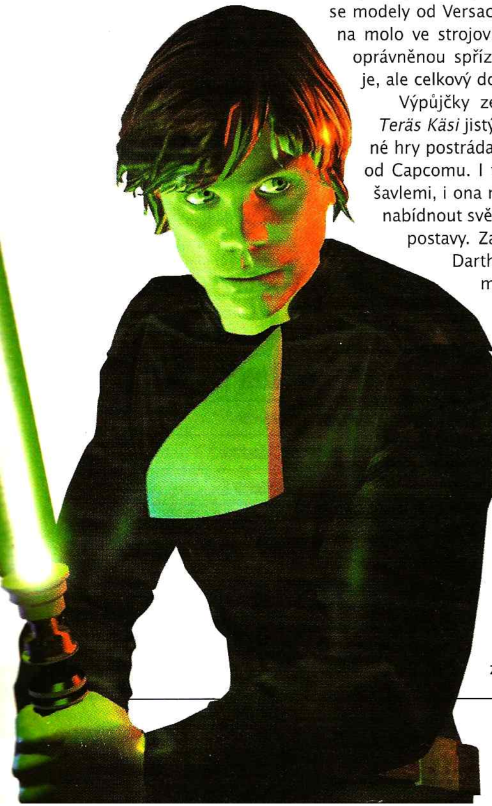

**[1] Bitky světelnými meči představují rozhodně nejsilnější stránku hry. V tomto souboji sází PSM na Vadera. [2] Han Solo disponuje údery pěstí jak od medvěda a navíc může střílet projektily. Přesto bude pro Lukův světelný meč snadnou kořistí... [3] Získat roli Dartha Vadera je snadné. Jednoduše jednou dokončete *MOTK* a je váš navěky. Nezapomeňte však mít po ruce paměťovou kartu.**

3




Svůj hvězdnoválečný prapor vyvěsila tato bojovka od LucasArts hezky vysoko a s náležitou pýchou, avšak kdyby zde toto pojítko s legendou nebylo, musela by o místo na výsluní trhu přeplněného tímto typem her těžce a urputně bojovat. Kdyby nebylo Skywalkera, Vadera a Sola, bylo by to, asi jako kdyby se modely od Versaceho předváděly na věšáku postaveném na molo ve strojovně nějaké fabriky - jistý potenciál pro oprávněnou spřízněnost s Hvězdnými válkami zde sice je, ale celkový dojem je značně rozpačitý.

Výpůjčky ze Star Wars poskytují hře *Masters of Teräs Käsi* jistý stupeň přitažlivosti, který jiné současné hry postrádají. Vezměte si například *Star Gladiators* od Capcomu. I tato hra se pyšní bitvami s laserovými šavlemi, i ona má futuristické pozadí, avšak nedokáže nabídnout světoznámou hudbu a legendární hrdinské postavy. Zato když zkříží své high-techové meče Darth Vader a Luke Skywalker v *MOTK*, okamžitě poznáte typický zvuk čiré energie, jak krájí vzduch. Možná, že se souboj příliš nebude podobat tomu, který spolu tito dva svádí na konci filmu Impérium vrací úder, nicméně přesto je mezi dvěma produkty jistá, na první pohled patrná příbuznost.



Podezření, že *Masters of Teräs Käsi* jsou pouze laciným vykrádáním Star Wars a nic jiného, by bylo pochopitelné, nicméně by se to nezakládalo na pravdě. Pod nánosem atraktivních výpůjček se tu skrývá zábavná bojovka, i když nějakou tu kaňku na kráse zde najdete poměrně snadno. Největším kouzlem hry je každopádně možnost volby dalších zbraní. Možná, že *Soul Blade* nabízí skvělý boj meči, avšak *MOTK* je unikátní v tom, že hráčům umožňuje volbu mezi zbraněmi a ranami pěstí. Luke a Darth Vader mají pochopitelně laserové meče, Han Solo nosí pistoli a tak dále, tuto výzbroj tasíte klepnutím na tlačítko R2.

Tasením zbraní získáváte, což není nečekané, možnost nespočtu nových výpadů. Každý bojovník v *MOTK* disponuje pestrým repertoárem útočných tahů - ranami pěstí, mečem nebo kůlem, od komba Desperado Draw Hana Sola až po kombinaci Rifle But Bobyho Fetta. To v mnoha ohledech kompenzuje zřejmý nedostatek, jímž je malý počet bojujících. Takový *Tekken 2* nabízí hráči možná větší výběr, avšak zvládnout jednotlivé postavy v *Teräs Käsi* zase zabere více času.




**Pro experty na bojovky však zvládnutí postav v *MOTK* nebude žádný velký problém, pohybové sekvence jsou podobné těm z *Tekkenu*, a tudíž i všem dalším představitelným bojovkám.** Najdete zde základní údery, kopy, výpady se zbraněmi (včetně projektilů) a celou řadu „speciálních" útoků, po nichž můžete sáhnout, když úroveň energie dosáhne určité roviny. Mistři budou jistě se zničujícími účinky používat řetězcová komba.

KAŽDÝ BOJOVNÍK V *MOTK* DISPONUJE NEUVĚŘITELNÝM REPERTOÁREM POHYBŮ, OD DESPERADO DRAW HANA SOLA PO RIFLE BUTT BOBYHO FETTA.

UP TO 2 PLAYERS | MEMORY CARD COMPATIBLE

| | | | |
|---|---|---|---|
| ■ VÝROBCE: | LucasArt | ■ DISTRIBUTOR: | Virgin |
| ■ DATUM VYDÁNÍ: | březen | ■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: | žádné |
| | | ■ STYL: | bojovka |

**[1] Možná poznáváte oblečení, které má princezna Leia, je z filmu Návrat Jediho. [2] Boba Fett a Han Solo jsou rovnocennými soupeři, ...[3] ...ale Luke z něj svými výpady nadělal sekanou. [4] Bez soubojů se světelnými meči by *MOTK* byla pouze poloviční zábava.**

2

3

4

1




5


6


BOJUJÍCÍ SE MOHOU POHYBOVAT I SMĚREM VEN Z OBRAZOVKY, ÚHEL POHLEDU KAMERY SE MĚNÍ TÉMĚŘ OKAMŽITĚ.

Pokud lze o velké části hry říci, že pouze opakuje hlavní rysy všech bojovek, její jedinečnou a příhodnou vlastností je schopnost bez námahy pohybovat jednotlivými postavami do stran. Stejně jako ve *Virtual Fighter 3* na coin-opu, se bojující mohou pohybovat i směrem ven z obrazovky, úhel pohledu kamery se mění okamžitě. Tato vyšší schopnost pohybu umožňuje zkušeným hráčům používat při soubojích více taktiky, a neustálé prorážení lebek, společné všem bojovkám, je zde navíc spojeno s nutností stále si hlídat své pozice. Jelikož se všechny souboje odehrávají na vyvýšených plošinách, prohnaní bojovníci jistě využijí „ring outů" - to je užitečná taktika zejména pro ty, kteří se ocitnou tváří v tvář silnějšímu protivníkovi.

Bohužel právě množství možných pohybů činí z *Masters* někdy velmi frustrující záležitost a hra se stává poněkud nemotornou. Ať se vám capcomovský seriál *Street Fighter* líbí či nikoliv, rozhodně musíte uznat, že všichni bojující jsou dokonale vyváženi. Nelze v žádném případě říci, že jeden by měl nějakou větší výhodu nad jiným, protože vždycky existuje příležitost odrazit a ubránit se každému útoku. Avšak takhle tomu rozhodně není v případě *MOTK* - ve hře najdete mnoho případů, kdy podobná vyváženost je přinejmenším pochybná.

Jakmile dojde na hudbu, rázem zapomenete na mnoho nedostatků, které hra jistě má. Komu záleží na tom, že pozadí není zrovna skvělé? Vadí snad, že obličej Luka Skywalkera přetéká tukem? Vadí nějak, že Boba Fett může střílet pánubohu do oken a jeho střely přesto, až to naštve, vždy přesně trefí cíl? Hra je produktem Hvězdných válek a jako taková dokáže nabídnout atmosféru, v jaké se jí jen málokterá jiná hra může rovnat. *Masters of Teräs Käsi* rozhodně nejsou žádným *Tekken 2* a ještě méně *Tekken 3*, jsou však vyhovující bojovkou. „To je síla," jak by snad řekl Darth Vader, a pokud se LucasArts poučí ze svých chyb, pokračování *MOTK* by mohlo být opravdu velmi zajímavým podnikem...

James Price



## Alternativy...

| | |
|---|---|
| *Tekken 2* | 10/10 |
| *Fighter EX + Alpha* | 9/10 |
| *Bloody Roar* | 8/10 |
| *Bushido Blade* | 8/10 |
| *Soul Blade '97* | 8/10 |
| *Street Fighter Alpha 2* | 8/10 |
| *Star Gladiator* | 8/10 |
| *Darkstalkers* | 7/10 |
| *Masters of Teräs Käsi* | 6/10 |

## NÁVRAT JEDIHO

**V *MOTK* si hned na začátku první hry můžete vybrat z osmi známých postav. Abyste získali roli Dartha Vadera, musíte celou hru jednou dohrát do konce. A kdo ví, možná, že tu jsou ještě další tajemství, jiné postavy...**


**Luke Skywalker**

**Han Solo**

**Princezna Leia**

**Žvejk**

**Arden Lyne**

**Boba Fett**

**Thok**

**Hoar**

**Darth Vader**

**VERDIKT**

| | | |
|---|---|---|
| ■ GRAFIKA: | **Až na pozadí nadprůměrná.** | 6 |
| ■ HRATELNOST: | **Zábavná, ale postavy nejsou dostatečně vyvážené.** | 7 |
| ■ ŽIVOTNOST: | **Aby hra vydržela, bylo by třeba více postav.** | 6 |

**Bojovka zcela v hávu Hvězdných válek. *Masters of Teräs Käsi* je zábavnou, avšak jistě ne dokonalou hrou.**

**6** z deseti



# ÚVODEM

Vážení a milí, toto je výsledek druhého čtenářského hlasování našeho mateřského Oficiálního PlayStation magazínu UK o nejlepších 50 her. Což znamená, že právě obyčejní lidé na základě svých zkušeností rozhodli, co je „in" a co „out". Nebylo to nějaké shromáždění vydavatelů a výrobců, sedících pěkně pospolu nad minerálkou a udělujících ceny podle toho, jaké hry se nejlépe prodávaly. Je to pravý obraz názoru hráčů PlayStation.

Ocenění? Dost často si je udělují právě profesionálové herního průmyslu, kteří tak sami sebe poplácávají po zádech za vynikající práci, kterou podle svého vlastního úsudku udělali. Ale ti lidé, kteří by k tomu měli co říci, lidé, kteří statečně vycházejí ze svých domovů navzdory mizernému počasí, prorážejí si v obchůdku s elektronikou cestu davem dětí, tísnících se kolem demoverze *Cool Boarders 2*, a skutečně kupují hry, jsou často tak nějak mimo dění.

Český hráč mnohdy nebude souhlasit. Jistě by si někde hodně nahoře představoval *NHL* devadesát osmičku a jiné oblíbené tituly. I když jste se nezúčastnili hlasování, jehož výsledky vám na čtrnácti stránkách předkládáme, ani chvíli jsme neváhali se zařazením tohoto článku, a to zejména ze dvou důvodů. Za prvé si myslíme, že pročítání těchto výsledků je nesmírně zábavné a díky vzestupnému pořadí snad i dosti napínavé. Za druhé považujeme tento seznam, jenž zahrnuje převážnou většinu velmi hodnotných her, i za jakousi malou náhradu za vše, co bylo promeškáno díky smutné skutečnosti, že po tak dlouhou dobu nevycházelo v Česku samostatné periodikum, které by se výhradně věnovalo PSX. Můžete zde získat nejen faktické informace o jednotlivých titulech, ale i přehled o kritickém hodnocení (ve formě X/10). Snad bude tato tabulka a její rozbor přínosem i pro vás.

Čekají vás na dalších stránkách nějaká překvapení? Mnozí z vás, až zjistí, kdo zvítězil, budou možná trochu nesví. (Nápověda: Je vysoce nepravděpodobné, že by se hlavní postava objevila v sexy pozici na obálce časopisu Reflex). Vidíte, tak to chodí, když pustíte k hlasování obyčejné lidi. Absolutní chaos. Ale přesto, bavte se dobře.

## STEEL REIGN

| | |
|---|---|
| ■ VÝROBCE: | Chartemar |
| ■ DISTRIBUTOR: | SCEE |
| ■ STYL: | tanková střílečka |
| ■ ZEMĚ PŮVODU: | Spojené státy |
| ■ HODNOCENÍ PSM: | 5/10 |

**50**

Bůh ví, jak se tento sice nadprůměrný, ale málo pozoruhodný odvar z *Battlezone* dostal do hodnocení. Vozidla jsou tu těžko ovladatelná a tzv. futuristické prostředí je více než fádní. Tankové hry jsou však v současné době dosti vzácné a snad se hráčům prostě líbí bručet ve velké kovové plechovce střílející na všechno kolem.



## ALIEN TRILOGY

| | |
|---|---|
| ■ VÝROBCE: | Probe |
| ■ DISTRIBUTOR: | Acclaim |
| ■ STYL: | střílečka |
| ■ ZEMĚ PŮVODU: | Velká Británie |
| ■ HODNOCENÍ PSM: | 8/10 |

**49**

Střílečka pro PlayStation, první filmová licence firmy Probe, přináší atmosféru hrůzy a děsivých zážitků z filmů Vetřelec. Každý level se snaží zachytit z filmů to podstatné, a slizké vetřelčí přísavky i dospělí zabijáci jsou skoro tak děsiví, jako na velkém plátně kina. Vzrušující zábava, ale dejte pozor, ať si strachy nepomočíte kalhoty.

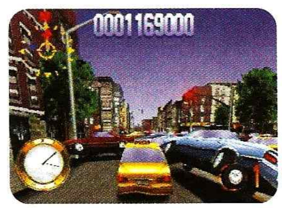


## DIE HARD TRILOGY

| | |
|---|---|
| ■ VÝROBCE: | Probe |
| ■ DISTRIBUTOR: | Fox Interactive |
| ■ STYL: | arkáda |
| ■ ZEMĚ PŮVODU: | Velká Británie |
| ■ HODNOCENÍ PSM: | 8/10 |

**48**

Střílení na teroristy v 3D pohledu třetí osoby, znovu střílení v 3D pohledu hlavní postavy jako v *Time Crisis* a honička v ulicích New Yorku v autě. To je stručné shrnutí *Die Hard Trilogy.* Hráčům se na ní nejvíce líbí, že se stala díky platinové edici výhodnou koupí. Žádná ze tří částí není špatná - po pravdě řečeno druhá část *Die Harder* je lepší než většina titulů za plnou cenu.



## Actua SOCCER

| | |
|---|---|
| ■ VÝROBCE: | Gremlin |
| ■ DISTRIBUTOR: | Gremlin |
| ■ STYL: | sportovní |
| ■ ZEMĚ PŮVODU: | Velká Británie |
| ■ HODNOCENÍ PSM: | 9/10 |

**47**

Pěkně rychlý, krásně zaoblený, hezky provedený a velmi příjemný fotbalový simulátor, který možná trochu zastaral, ale zřejmě si stále zaslouží přízeň většiny hráčů. Svými vlastnostmi arkády i simulace zaujme bez výhrad všechny zájemce. Navíc vyžaduje trochu strategického myšlení.



## SYNDICATE WARS

| | |
|---|---|
| ■ VÝROBCE: | Bullfrog |
| ■ DISTRIBUTOR: | Electronic Arts |
| ■ STYL: | akční strategie |
| ■ ZEMĚ PŮVODU: | Velká Británie |
| ■ HODNOCENÍ PSM: | 9/10 |

**46**

Zábavná sci-fi s dobrou atmosférou, kde hráč vede jednu z několika organizací, zápasících o vládu nad temným světem budoucnosti. I když je grafika zastaralá, plnění misí je velice napínavé a prostředí ve stylu Blade Runnera je velmi realistické a docela detailní.



## LOADED

| | |
|---|---|
| ■ VÝROBCE: | Gremlin |
| ■ DISTRIBUTOR: | Gremlin |
| ■ STYL: | střílečka |
| ■ ZEMĚ PŮVODU: | Velká Británie |
| ■ HODNOCENÍ PSM: | 7/10 |

**45**

Doslova jako závan z minulosti působí tato starodávná střílečka, která si ukradla trochu z *Gauntlet* a *Chaos Engine* a přetvarovala je do podoby orgie násilí a barvitých explozí. I když si neklade velké cíle, je stále dobrou zábavou i pro dva hráče (což je snad důvodem, proč se zde objevila) a představuje vítanou změnu oproti klonům *Dooma*.



## G-POLICE

| | |
|---|---|
| ■ VÝROBCE: | Psygnosis |
| ■ DISTRIBUTOR: | Psygnosis |
| ■ STYL: | let. simul./střílečka |
| ■ ZEMĚ PŮVODU: | Velká Británie |
| ■ HODNOCENÍ PSM: | 9/10 |

**44**

*G-Police*, odehrávající se v prostředí mnoha ponurých futuristických měst na měsíci Callisto, je jednou z těch výjimečných her, které zvládají spojení vynikající grafiky, přesvědčivého příběhu a strhující hratelnosti v jednom skvělém balíku. Je to neodolatelná směs leteckého simulátoru, střílečky a adventury. *G-Police* zabodovala.



## NEJLEPŠÍ

### BOJOVÁ HRA



**TEKKEN 2**

■ Počet hlasů: 199

■ Umístění: 3

**Vůle čtenářů rozhodla o umístění této herní legendy, které se žádná jiná bojovka nepřiblížila natolik, aby ohrozila její vedoucí postavení. Zatímco jiné tituly přidávají okázalé světelné efekty a kuriózní zbraně, *Tekken 2* vítězí rozmanitými bojovníky, náročným arkádovým režimem a zcela přístupným způsobem ovládání. Bereme-li v potaz režim dvou hráčů, nelze v žádném případě najít pro tuto bojovku od Namca konkurenta.**

# ČTENÁŘSKÁ TOP 50

## NEJLEPŠÍ SPORTOVNÍ HRA



### FIFA '98

- Počet hlasů: 97
- Umístění: 9

Nikdy nepodceňujte sílu dobré licence. Po dlouhou dobu tituly řady *FIFA* pokulhávaly za svými soupeři jak v grafice, tak v hratelnosti, ovšem pak postupně předčily i v těchto směrech své soupeře ze stájí *ISS Pros* i *Actua Soccer*. Koho by to jen před několika roky napadlo.

I když to vypadá jako vychytralá snaha rychle vytěžit z nadcházejícího skutečného šampionátu, co se dá, *FIFA: Road the World Cup '98* je dobrý herní společník. Jsou zde kvanta možností týmových strategií, 192 národních mužstev, za která můžete hrát, a příjemný, intuitivní systém ovládání. Motion capturing je také krásně povedený, což je samosebou důležitý faktor v žánru, kde je potřebný vysoký stupeň realismu. V EA Sports začínají stále lépe chápat, jak dělat fotbalové simulátory pro PlayStation. Budou možná na tomto poli vládnout po mnoho následujících let.




## MORTAL KOMBAT TRILOGY

- VÝROBCE: **Williams**
- DISTRIBUTOR: **GT Interactive**
- STYL: **bojovka**
- ZEMĚ PŮVODU: **Spojené státy**
- HODNOCENÍ PSM: **7/10**

**43**

Všechny postavy, místa a bosové z předchozích tří titulů se vracejí v posledním variantě 2D mlátičky. Série *Mortal Kombat* byla ve své době velmi ceněná, ale dnes vypadá ve srovnání s výsledky práce firem Namco nebo Capcom trochu zastarale. Snad jde o jakési nostalgické hlasování postarších rváčů.



## BUSHIDO BLADE

- VÝROBCE: **Squaresoft**
- DISTRIBUTOR: **SCEE**
- STYL: **bojovka**
- ZEMĚ PŮVODU: **Japonsko**
- HODNOCENÍ PSM: **8/10**

**42**

Herní tým Squaresoft, který má na svědomí *Final Fantasy VII*, popadl žánr bojovek za krvavý límec a třásl s ním nahoru a dolů, dokud nevypadlo něco zajímavého. *Bushido Blade* se od ostatních bojovek značně liší. Hráči bojují pouze meči, arény jsou dost velké, aby se po nich dalo běhat, a souboje jsou výjimečně věrohodné.



## RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT

- VÝROBCE: **Capcom**
- DISTRIBUTOR: **Virgin**
- STYL: **3D adventura**
- ZEMĚ PŮVODU: **Japonsko**
- HODNOCENÍ PSM: **8/10**

**41**

Tři verze původní hry, včetně jedné s mnoha novými úhly kamery, trochu více příšerami a všemi možnými maličkostmi a pukrlátky, které rozčilují zkušené veterány. Když se to objevilo v minulém roce na trhu, mnozí cítili, že jde o nestydaté zneužívání popularity hry, ale alespoň to prostřednictvím pěkného malého dema každého připravilo na blížící se horor *Resident Evil 2*.



## HERCULES

- VÝROBCE: **Eurocom**
- DISTRIBUTOR: **Disney Interac.**
- STYL: **plošinovka**
- ZEMĚ PŮVODU: **Spojené státy**
- HODNOCENÍ PSM: **6/10**

**40**

Provázíte stejnojmenného Disneyho hrdinu přes deset levelů kreslené plošinovky, silou překonáváte překážky a bojujete s různými mytologickými potvorami. Grafika přebírá mnoho z Disneyho malířského stylu, ale hra má bohužel krátkou životnost. Jako bonus tu najdete také některé pěkně animované filmečky.



## NIGHTMARE CREATURES

- VÝROBCE: **Kalisto**
- DISTRIBUTOR: **SCEE**
- STYL: **akční adventura**
- ZEMĚ PŮVODU: **Francie**
- HODNOCENÍ PSM: **5/10**

**39**

Londýn. Město historie, město kultury. Město hemžící se nemrtvými příšerami, které neuspěly v konkurzu na *Resident Evil*. Ale vážně: řada míst s tajemnou atmosférou, i když některé dobré nápady jsou znehodnoceny náročným ovládáním a špatným systémem soubojů. Mohl to být snadno uchazeč o místo v nejvyšší desítce, jen kdyby...



## LEMMINGS 3D

- VÝROBCE: **Clockwork**
- DISTRIBUTOR: **SIE**
- STYL: **logická**
- ZEMĚ PŮVODU: **Velká Británie**
- HODNOCENÍ PSM: **8/10**

**38**

Původní *Lemmings* byla jedna z nejprodávanějších her všech dob a objevila se skoro na každém typu počítače, co spatřil světlo světa, takže ani nepřekvapuje, že se v tomto žebříčku nachází její verze pro PlayStation. Název napovídá, že firma Clockwork převzala původní koncept a převedla ho do nové, oslnivé 3D podoby. Vypadá báječně.




## DISCWORLD 2: Missing Presumed...?

- VÝROBCE: **TW Games**
- DISTRIBUTOR: **Psygnosis**
- STYL: **adventura**
- ZEMĚ PŮVODU: **Velká Británie**
- HODNOCENÍ PSM: **7/10**

**37**

Toto pokračování funguje spíše jako trochu interaktivní animovaná verze knih o Zeměploše než jako hra. Má báječné postavy a pár dobrých šprýmů, dialogy se ovšem příliš nepovedly. Příznivci Terryho Pratchetta ji však nepochybně milují a je jich zřejmě dost na to, aby získala toto skromné umístění v padesátce nejlepších.

## PORSCHE CHALLENGE

- VÝROBCE: **SCEE**
- DISTRIBUTOR: **SCEE**
- STYL: **závodní**
- ZEMĚ PŮVODU: **Velká Británie**
- HODNOCENÍ PSM: **8/10**

**36**

Dobře vyvážené ovládání a řada okruhů dělá z tohoto titulu výbornou závodní hru. Je zde dostatek tratí, které vám plně vynahradí investované peníze. Mnozí čtenáři si nepochybně uvědomili, že je to pro ně nejsnadnější a možná jediný způsob, jak dostat do vlastnictví jeden z motorů od nedávno zesnulého Ferdinanda Porscheho, a hra tyto snílky rozhodně nezklame. Ale ta hudba.



## ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

- VÝROBCE: **Oddwortd Inhab.**
- DISTRIBUTOR: **GT Interactive**
- STYL: **plošinovková adventura**
- ZEMĚ PŮVODU: **Spojené státy**
- HODNOCENÍ PSM: **9/10**

**35**

*Oddworld* je 2D plošinovka s renderovaným pozadím. Takhle to zní jako neuvážený krok zpět, jenže v hlubinách hry se skrývá mnoho pokladů hratelnosti. Rozhovory s jinými postavami, luštění důmyslných abstraktních hádanek a vysoké nároky na představivost hráčů. Jako třeba obrazy od Picassa. Hrát se to dá dobře.



## STREET FIGHTER EX + ALPHA

- VÝROBCE: **Arika/Capcom**
- DISTRIBUTOR: **Virgin**
- STYL: **bojovka**
- ZEMĚ PŮVODU: **Japonsko**
- HODNOCENÍ PSM: **8/10**

**34**

Mohl to být nejhorší titul v historii videoher, jenže nejnovější díl legendární série bojovek od Capcomu se kupodivu povedl. Je to ramenatý rváč, který hravě překonává velkou většinu 3D bojovek. *SF EX Plus Alpha* ovšem není tak původná jako její předchůdkyně. Život už nikdy nebude takový, jaký býval.



## JUMPING FLASH

- VÝROBCE: **SCE**
- DISTRIBUTOR: **SCE**
- STYL: **3D plošinovka**
- ZEMĚ PŮVODU: **Japonsko**
- HODNOCENÍ PSM: **8/10**

**33**

Zdá se, že hráči mají na tuto ranou plošinovku pěkné vzpomínky. *Jumping Flash*, navržená jako vzorová ukázka 3D možností PlayStation, se soustředila na postavu králíka, který musí cestou přes jednotlivé levely sbírat mrkve. Klasický přístup k tomuto žánru (vyskakování do vzduchu a zkoušení přistát na správné plošině) jí dal zřejmě trvalou přitažlivost.



## RAGE RACER

- VÝROBCE: **Namco**
- DISTRIBUTOR: **SCEE**
- STYL: **závodní**
- ZEMĚ PŮVODU: **Japonsko**
- HODNOCENÍ PSM: **9/10**

**32**

*Rage Racer* může nyní vypadat trochu zastarale. Přesto nás nepřekvapuje, že tuto fantastickou konverzi coin-opu nacházíme na seznamu nejoblíbenějších titulů. Ovládání je intuitivní, jsou tu čtyři různé a náročné okruhy, které lze hrát také znovu pozpátku. To vše z ní dělá jednu z nejzásadnějších závodních her, jaké kdy byly vytvořeny.




## BATTLE ARENA TOSHINDEN

- VÝROBCE: **Takara**
- DISTRIBUTOR: **SCE**
- STYL: **bojovka**
- ZEMĚ PŮVODU: **Japonsko**
- HODNOCENÍ PSM: **8/10**

**31**

Toto byla první 3D bojovka na PlayStation, která vyvolávala obdivné vzdechy hráčů, kteří se do té doby věnovali jen zábavě typu *Street Fighter*. Vysoké skoky a zářící zbraně si doposud zachovaly působivost, jenže omezená volba pohybů a krkolomné ovládání uvrhlo v tomto žebříčku hru *Toshinden* dost hluboko pod oba *Tekkeny*.

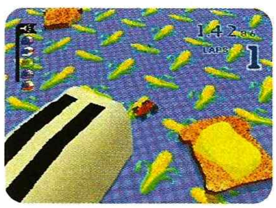


## MICRO MACHINES V3

- VÝROBCE: **Codemasters**
- DISTRIBUTOR: **Codemasters**
- STYL: **závodní**
- ZEMĚ PŮVODU: **Velká Británie**
- HODNOCENÍ PSM: **8/10**

**30**

To, co lidé na tomto miniaturním bláznivém závodění milují, je jeho hratelnost a smysl pro humor. *MicroMachines* nemají zvlášť ohromující 3D engine nebo množství realistických aut, ale mají jídelní stoly, rampy a staré školní lavice. A to je rozhodně zajímavá alternativa k „pravým“ závodním simulátorům. A co teprve božský multiplayer.



### NEJLEPŠÍ
#### ADVENTURA



**TOMB RAIDER 2**

- Počet hlasů: **452**
- Umístění: **2**

**I když v celkovém hodnocení zaostala za *Final Fantasy VII*, byla tato hra mezi voliči nesporně nejpopulárnější adventurou. Jejím nejbližším konkurentem se stal *Broken Sword 2*. V tomto druhém dobrodružství Lary Croftové vytvořila firma Core skutečně věrohodný svět, ve kterém mají hráči pocit, že mohou jít kamkoli a dělat cokoli. To je jistě hlavním cílem návrhářů videoher, jenže málokdy se to povede tak, jako v *TR2*.**

# ČTENÁŘSKÁ TOP 50

## NEJLEPŠÍ LOGICKÁ HRA



### LEMMINGS 3D

- Počet hlasů: 21
- Umístění: 38

Když byla týmu Clockwork nabídnuta možnost převést *Lemmings* na PlayStation, bylo to asi jako kdyby jim někdo dal obraz Mony Lisy a požádal je, jestli by ji nemohli namalovat znovu, ale tentokrát se zajímavějším úsměvem. Oni se však takového úkolu nezalekli a odvedli obdivuhodně dobrou práci. Vzali původní 2D design a převedli jej do vizuálně mnohem atraktivnějšího trojrozměrného prostředí.

Kromě toho se prakticky nic nezměnilo. A proč taky? *Lemmings* přeci nabízejí zcela originální a nekonečně funkční pojetí - je to hra, ve které hráč ovládá spíše scenérii než postavy. Jsou jakýmsi křížencem mezi pinballem a plošinovkou. Od té doby se zatím ve videohrách nic tak zvláštního neobjevilo. Svoje umístění si tedy právem zaslouží. Ale kde je proboha *Bust A Move 2*?



## SOUL BLADE

- VÝROBCE: Namco
- DISTRIBUTOR: SCEE
- STYL: bojovka
- ZEMĚ PŮVODU: Japonsko
- HODNOCENÍ PSM: 8/10

**29**

První pokus firmy Namco o zavedení mečů do 3D bojovky měl občas slabší chvilky, ale hráči se evidentně domnívají, že superiózní grafika, úchvatná animace postav a perfektní režim Edge Master pro jednoho hráče vynahrazují kritizovatelný systém ovládání. Podobně jako *Star Gladiator* Capcomu boduje tato hra nejvíce svým grafickým stylem a dech beroucím šílenstvím speciálních pohybů.

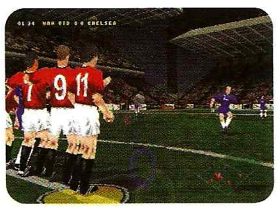


## BURNING ROAD

- VÝROBCE: Toka
- DISTRIBUTOR: FunSoft
- STYL: závodní
- ZEMĚ PŮVODU: Japonsko
- HODNOCENÍ PSM: 5/10

**28**

Neskrýváme překvapení, když vidíme tuto zcela průměrnou závodní hru takto vysoko v žebříčku oblíbenosti. Jsou tu na výběr čtyři auta a tři dráhy, a to je vše. Ovládání je dobré a grafická stránka je ucházející, ale vážně nestojí za to, aby utkvěla v paměti. Že by snad na hlasovací linku PSM volali autoři této hry? No tak, přiznejte se, kdo to byl...



## ACTUA SOCCER 2

- VÝROBCE: Gremlin
- DISTRIBUTOR: Gremlin
- STYL: sportovní
- ZEMĚ PŮVODU: Velká Británie
- HODNOCENÍ PSM: 9/10

**27**

Hráči už zřejmě přišli na chuť tomuto složitému, avšak nesmírně hratelnému pokračování. *Actua Soccer 2* čím dál tím více přesvědčuje spletitým, mnohotvárným systémem ovládání a svižným tempem hry. Multi-tap a možnost sestavování týmu ještě více zvyšují hodnotu hry, která představuje kvalitu a ukazuje na hluboké porozumění fotbalu.



## FORMULA 1 '97

- VÝROBCE: Bizzare Creations
- DISTRIBUTOR: Psygnosis
- STYL: závodní simulace
- ZEMĚ PŮVODU: Velká Británie
- HODNOCENÍ PSM: 9/10

**26**

Jednou z nejlepších věcí na tomto následníku je způsob, jakým dělá rozdíl mezi režimy arkády a simulace. Přidejte k tomu nádherné hi-res obrázky a vysoký stupeň realismu, a dostanete skvělý prožitek z jízdy závodním autem. S komentáři Marraye Walkera, kterého zde doprovází jeho parťák Martin Brundle, neexistuje pro opravdové fandy F1 žádná jiná alternativa.



## V-RALLY

- VÝROBCE: Infogrames
- DISTRIBUTOR: Ocean
- STYL: závodní
- ZEMĚ PŮVODU: Francie
- HODNOCENÍ PSM: 9/10

**25**

Navzdory neuvěřitelně těžkému ovládání, které vyvolalo protesty u příznivců Ridge Racerů, se V-Rally stala v minulém roce jednou z nejpopulárnějších závodních her na PlayStation. Snad za to může úchvatná dávka realismu (všech 11 aut bylo přesně vymodelováno podle skutečných vozů), 45 různých okruhů a vzrušující režim dvou hráčů.



## CRASH BANDICOOT

- VÝROBCE: Naughty Dog
- DISTRIBUTOR: SCE
- STYL: 3D plošinovka
- ZEMĚ PŮVODU: Spojené státy
- HODNOCENÍ PSM: 9/10

**24**

Roztomilý, pestrobarevný a náročný *Crash Bandicoot* se stal věrozvěstem stylu 3D plošinovky na konzole Sony a stal se předobrazem pro mnohé podobné tituly. Třebaže milovníci Super Maria na ní nenajdou nic nového, pro mnohé majitele PlayStation začíná sbírání předmětů, skákání na nepřátele a přeskakování z jedné pohyblivé plošiny na druhou právě zde.



## WIPEOUT 2097

- VÝROBCE: Psygnosis
- DISTRIBUTOR: Psygnosis
- STYL: závodní
- ZEMĚ PŮVODU: Velká Británie
- HODNOCENÍ PSM: 9/10

**23**

Inspirován vysokooktanovým originálem a jeho turboposilovačem, vyhladil některé jeho nepěkně kostrbaté hrany a vytvořil jednu ze základních a klasických závodních her na PlayStation. Vlézt do jednoho z těchto vznášejících se závodních aut je ještě i dnes zážitkem, zvyšujícím hladinu adrenalinu. Ovládání je jednodušší, zbraně ničivější a tratě dobrodružnější než v prvním díle. Klasika.

## FROGGER

| | |
|---|---|
| ■ VÝROBCE: | Activision |
| ■ DISTRIBUTOR: | Activision |
| ■ STYL: | plošinovka |
| ■ ZEMĚ PŮVODU: | Spojené státy |
| ■ HODNOCENÍ PSM: | 5/10 |

**22**

Pomozte žabičce přes silnici a pak přes řeku. Tento scénář postačil k vytvoření arkádové hry na počátku 80. let, a jak se zdá, postačuje to i v letech 90. Jednoduché polygonové obrázky jsou sice pěkné a je tu i několik nových úrovní a možností, ale PSM má podezření, že čtenáře nejvíce baví žabí závody více hráčů.



## RED ALERT

| | |
|---|---|
| ■ VÝROBCE: | Westwood |
| ■ DISTRIBUTOR: | Virgin |
| ■ STYL: | strategie |
| ■ ZEMĚ PŮVODU: | Spojené státy |
| ■ HODNOCENÍ PSM: | 9/10 |

**21**

Hra s námětem války mezi Ruskem a Západem, následuje za vynikajícím strategickým hitem *Command and Conquer* Westwoodu. Stejně jako v původní hře hráč buduje armádu a posílá ji drtit nepřítele, ponechávaje si jen několik jednotek na obranu své základny. Voliči zde byli nepochybně přesvědčeni novou možností sériového propojení a také výbornou hratelností.

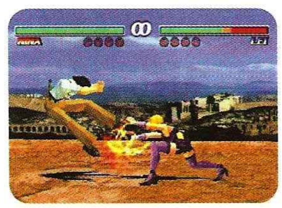


## TEKKEN

| | |
|---|---|
| ■ VÝROBCE: | Namco |
| ■ DISTRIBUTOR: | SCE |
| ■ STYL: | bojovka |
| ■ ZEMĚ PŮVODU: | Japonsko |
| ■ HODNOCENÍ PSM: | 9/10 |

**20**

Jedna z mála klasických her první generace, která se stále dostává do tohoto užšího výběru. *Tekken* představila zcela ohromené hráčské obci dnes legendární postavy Yoshimitsa, Niny Williams a Kazuyi. Je dobře, že voliči stále vzpomínají na její špičkovou hratelnost, srovnatelnou s jejím vizuálně lépe vyzbrojeným soupeřem - *Toshidenem.*



## AIR COMBAT

| | |
|---|---|
| ■ VÝROBCE: | Namco |
| ■ DISTRIBUTOR: | SCEE |
| ■ STYL: | letecká střílečka |
| ■ ZEMĚ PŮVODU: | Japonsko |
| ■ HODNOCENÍ PSM: | 6/10 |

**19**

Vysoké umístění této letecké střílečky, převedené z herního automatu, je překvapením. Snad na hráče zapůsobilo, jak je to snadné létat letadlem a rozmanitost 17 misí. Ale vždyť se na to podívejte - celou hru můžete dokončit za jedno odpoledne a možnost hry dvou hráčů na rozdělené obrazovce je pitomá. Jedině snad pro fandy Top Gunu to neplatí.



## ISS PRO

| | |
|---|---|
| ■ VÝROBCE: | Konami |
| ■ DISTRIBUTOR: | Konami |
| ■ STYL: | sportovní |
| ■ ZEMĚ PŮVODU: | Velká Británie |
| ■ HODNOCENÍ PSM: | 9/10 |

**18**

Když *ISS Pro* přiklusala v minulém roce na playstationová fotbalová hřiště a pohlédla na své soupeře jako *Adidas* a *Olympic Soccer*, bylo to jako utkání prvoligového týmu proti mužstvu záložníků ze zapadlé vísky. Avšak už po několika měsících od svého debutu byla po mnoha stránkách překonána. Dodnes se na ni v žádné diskusi nezapomíná.

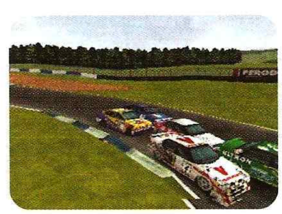



## TOCA TOURING CAR CHAMP

| | |
|---|---|
| ■ VÝROBCE: | Codemasters |
| ■ DISTRIBUTOR: | Codemasters |
| ■ STYL: | závodní simulace |
| ■ ZEMĚ PŮVODU: | Velká Británie |
| ■ HODNOCENÍ PSM: | 9/10 |

**17**

I když je vizuálně horší než některé současné závodní hry, hráči zajisté rozpoznali, že *TOCA* si to vynahrazuje skvělou hratelností a vzrušením. Závodění na všech osmi okruzích závodů *Touring Car Championships 1997*, narážení do jiných vozidel a vychutnávání skřípajících bouraček. Rámusící opojná směsice svižné jízdy a excelentní zábavy.



## DESTRUCTION DERBY

| | |
|---|---|
| ■ VÝROBCE: | SIS |
| ■ DISTRIBUTOR: | SCE |
| ■ STYL: | závodní |
| ■ ZEMĚ PŮVODU: | Velká Británie |
| ■ HODNOCENÍ PSM: | 7/10 |

**16**

To jsme nečekali. *Destruction Derby* byla dobrá tak před dvěma lety - trochu zklamala špatným návrhem okruhů a nevyzpytatelným ovládáním. Ale teď, když se nabízí *TOCA Touring Cars, V-Rally* a *Destruction Derby 2*, by už měla být z kola ven. Je to jako kdyby se přibelhal Karel Gott a chtěl se stát breakdanceovou hvězdou. Zábavné, ale poněkud již archaické.



## NEJLEPŠÍ

### ZÁVODNÍ HRA



### DESTRUCTION DERBY 2

| | |
|---|---|
| ■ Počet hlasů: | 56 |
| ■ Umístění: | 12 |

Zdá se, že stejně jako pípavá klasická arkáda *Ridge Racer* od Namca, i zastaralý titul *Destruction Derby 2* přivádí majitele PlayStation stále do vytržení, a to více jak rok po svém uvedení na trh. Příčinou vítězství je pravděpodobně legrace, dobrá hratelnost a zábavná přemíra srážek. Zdá se, že se firma Psygnosis spolu se svojí *F1 '97* a *Wipeout 2097* na tomto trhu zabydlela už natrvalo.

# ČTENÁŘSKÁ TOP 50

## NEJLEPŠÍ

RPG
HRA



**FINAL FANTASY VII**

■ Počet hlasů: 720

■ Umístění: 1

**I když jsou RPGéčka v Japonsku velmi rozšířena, jen stěží si v západních domácnostech získávají stejnou přízeň. Právě to ukazuje nevšednost Final Fantasy VII. V mnoha směrech jde spíše o prožitek než o pouhou hru. Obsahující vše od Akira a *Blade Runnera* až po Vetřelce a Pána prstenů. Hrajte ji stále, je to opravdová klasika.**



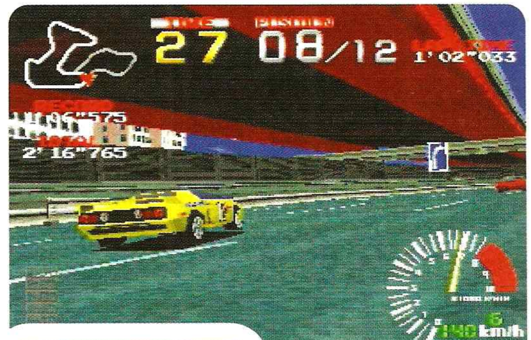


| | |
|---|---|
| ■ VÝROBCE: | Naughty Dog |
| ■ DISTRIBUTOR: | SCEE |
| ■ STYL: | 3D plošinovka |
| ■ ZEMĚ PŮVODU: | Spojené státy |
| ■ HODNOCENÍ PSM: | 8/10 |

## CRASH BANDICOOT 2

**15**

„Dokud to funguje, tak na to raději moc nesahejte!", zní rada odborníků. *Crash Bandicoot 2* má rozmanitější scénu (led a stoky nyní doprovází prales) a méně přímočarý systém volby levelů, ale k původnímu titulu nepřidává nic extra nápaditého navíc. Každopádně se opatrnost bohatě vyplatila. *Crash 2* se prodával jako pověstná houska na krámě a hráči jsou jím zřejmě tak okouzleni, že úplně zapomněli na chudáčka *Pandemonium 2*.



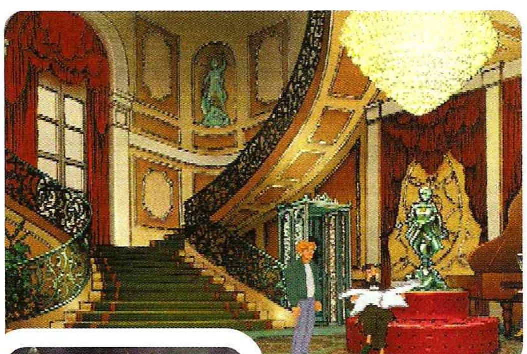


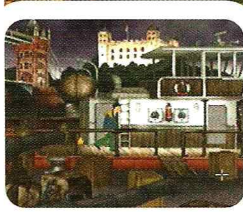
| | |
|---|---|
| ■ VÝROBCE: | Namco |
| ■ DISTRIBUTOR: | SCE |
| ■ STYL: | závodní |
| ■ ZEMĚ PŮVODU: | Japonsko |
| ■ HODNOCENÍ PSM: | 9/10 |

## RIDGE RACER

**14**

Spolu s *Tekken*, byl jednou z her, které se staly vlajkovou lodí nástupu 32bitové éry na PlayStation. Nikdy předtím nezdobila domácí konzolu tak rychlá a kvalitní grafika. I ostřílení hráči doslova ronili slzy radosti. Tato původní městská závodní hra byla od té doby samozřejmě vylepšena a nabídka jediného okruhu vypadá nyní uboze. Mnozí z vás ovšem jistě nikdy nezapomenou na svoje první milostné vzplanutí k velkému hernímu automatu firmy Namco.





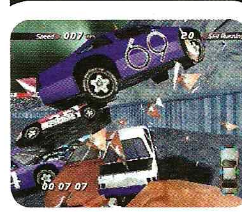
| | |
|---|---|
| ■ VÝROBCE: | Revolution |
| ■ DISTRIBUTOR: | SCE |
| ■ STYL: | adventura |
| ■ ZEMĚ PŮVODU: | Velká Británie |
| ■ HODNOCENÍ PSM: | 9/10 |

## BROKEN SWORD

**13**

Spojení neodolatelné zápletky, okouzlujícího hrdiny a atraktivní vizuální provedení dělá z této pařížské záhady zcela strhující zážitek. Ovládání typu „ukaž a klikni" může být někomu nesympatické, ale většina zjistí, že jsou brzy vtaženi do příběhu složité historické blázniviny až po uši. A pokud na začátku hraní nevíte nic o legendárních Templářích, budete o nich určitě vědět, až dohrajete. Zábavné a poučné. Co více bychom si mohli přát?



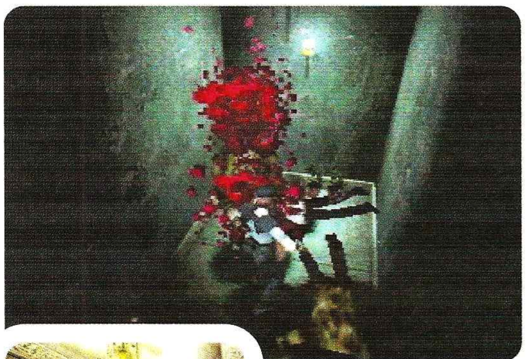



| | |
|---|---|
| ■ VÝROBCE: | Psygnosis |
| ■ DISTRIBUTOR: | Psygnosis |
| ■ STYL: | závodní |
| ■ ZEMĚ PŮVODU: | Velká Británie |
| ■ HODNOCENÍ PSM: | 9/10 |

## DESTRUCTION DERBY 2

**12**

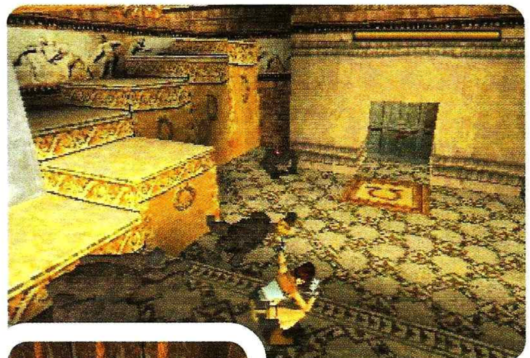
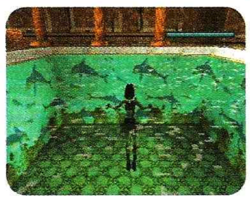
Vidět tuto poměrně starou bouračkovou závodní hru stále mezi 50 nejlepšími není žádným překvapením. Jen málo závodních her umožňuje realistické narážení do jiných aut. Navíc za to dostáváte body. Toto pokračování se zaměřuje spíše na ty hráče, kterým nestačí jen karamboly, ale chtějí si k tomu i pořádně zajezdit. Má také vylepšenou grafiku, několik tratí navíc, více detailů na autech a je celkově úhlednější než originál.




- VÝROBCE: **Capcom**
- DISTRIBUTOR: **Virgin**
- STYL: **3D adventura**
- ZEMĚ PŮVODU: **Japonsko**
- HODNOCENÍ PSM: **9/10**

## RESIDENT EVIL

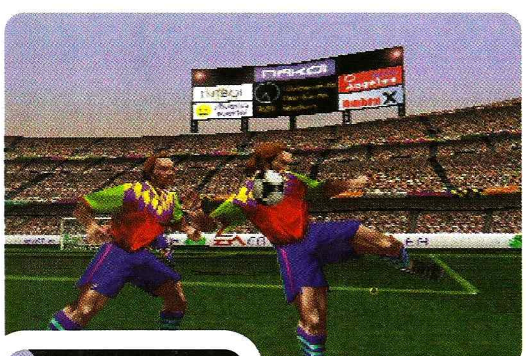
**11** Na panském sídle daleko od civilizace kdesi v americkém středozápadě provádí krajně podezřelá organizace hrůzné experimenty na neopatrných lidských obětech. Tak začíná originální hororový příběh od firmy Capcom, který se stále těší slušnému počtu vášnivých příznivců. Není těžké pochopit proč. Někteří hráči snad mají ještě pořád ze psů prorážejících okna nebo z prvního pohledu na Tyrana potácejícího se k nim v laboratoři neklidné spaní. Hrůzostrašná 3D adventura s krvavou atmosférou.

- VÝROBCE: **Core**
- DISTRIBUTOR: **Eidos**
- STYL: **3D adventura**
- ZEMĚ PŮVODU: **Velká Británie**
- HODNOCENÍ PSM: **10/10**

## TOMB RAIDER

**10** I když v tomto roce slízal všechnu smetanu jeho následník, hráči zřejmě nejsou tak přelétaví, aby úplně opustili první díl značky Lara. Tato hra je bez diskuse mistrovským dílem. Žádná jiná hra vám dosud nedala takový pocit ztotožnění s hlavním hrdinou (vlastně hrdinkou). Postavou divoké a atletické Lary, rozsáhlými levely a intuitivními hlavolamy vyzval *Tomb Raider* všechny ostatní tvůrce her na PlayStation, aby postrčili vývoj novým odvážným směrem. Jen velmi málo jich však dokázalo tuto výzvu přijmout.




- VÝROBCE: **EA Sports**
- DISTRIBUTOR: **Electronic Atrts**
- STYL: **sportovní**
- ZEMĚ PŮVODU: **Kanada**
- HODNOCENÍ PSM: **8/10**

## FIFA '98

**9** Výborně hratelný fotbalový simulátor s kvantem možností a rekordním počtem týmů. Líbí se vám, protože se dá hrát intuitivně, má dobrou grafiku (ovšem kromě dresů) a má samozřejmě i tu skvělou licenci od FIFA. I když není možná tak nóbl jako řekněme *Actua Soccer* nebo *ISS Pro*, je jistě lepší než jiné pokusy EA o kopanou pro PSX. Zaručuje dobrou zábavu před opravdovým světovým pohárem těm, kteří na tuto událost už netrpělivě čekají.




- VÝROBCE: **Namco**
- DISTRIBUTOR: **SCEE**
- STYL: **arkádová střílečka**
- ZEMĚ PŮVODU: **Japonsko**
- HODNOCENÍ PSM: **8/10**

## TIME CRISIS

**8** Touláte se v 3D prostředí jako zvláštní agent Richard Miller a střílíte zloduchy svojí spolehlivou pětačtyřicítkou. To nejlepší v *Time Crisis* je zcela intuitivní hratelnost. Vše, co potřebujete vědět je, že ti lidé na obrazovce jsou špatní a že musí zemřít. Také široká škála různých prostředí ovlivnila voliče posedlé zbraněmi. Oslnivě jednoduchá, ale perfektně provedená bomba, ke které se budete vracet ještě hodně dlouho.

## NEJLEPŠÍ
### STŘÍLEČKA



**TIME CRISIS**

- Počet hlasů: 72
- Umístění: 8

Firma Namco pochopila, že složité zápletky a komplikované způsoby ovládání se pro dobrou světelnou bouchačku po vašem boku nesluší. G-Con 45 umožnila milionům hráčů prožít jejich nejdivočejší tarantinovské střelecké sny. Ve spojení s *Time Crisis* představuje nejtěžší kalibr zábavnosti, kterého lze v průměrném předměstském obýváku dosáhnout.

# ČTENÁŘSKÁ TOP 50

## NEJLEPŠÍ

### PLOŠINOVKA



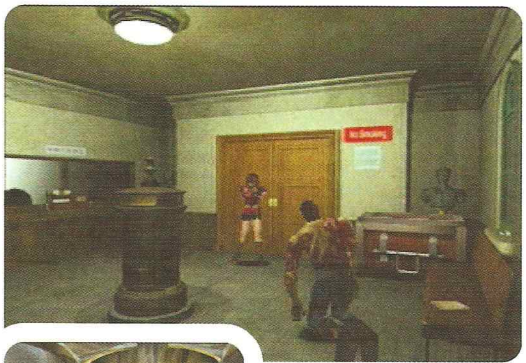
**CRASH BANDICOOT**

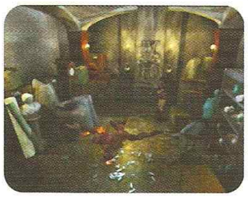
| | |
|---|---|
| ■ Počet hlasů: | 65 |
| ■ Umístění: | 15 |

**Přestože bylo po technické stránce už překonáno, stále to je původní střetnutí Crashe a zlého Dr. Cortexe, které si zajistilo nejvíce hlasů voličů v kategorii plošinovek.**

**Zdá se, že popularita plošinovek klesá - ani jedna se nedostala do první desítky a hrám *Pandemonium 1* a *2* se dokonce nepodařilo získat ani umístění v Top 50.**

**Spojení barev a oblíbené postavičky, rozsahu a obtížnosti a samozřejmě zábavy (té nejdůležitější přísady) však vyzvedlo *Crashe Bandicoota 2* na stupně vítězů. V nejbližší době vyjde první díl hry v platinové řadě. Koupíte-li si jej, určitě neprohloupíte.**





| | |
|---|---|
| ■ VÝROBCE: | Capcom |
| ■ DISTRIBUTOR: | Virgin |
| ■ STYL: | 3D adventura |
| ■ ZEMĚ PŮVODU: | Japonsko |
| ■ HODNOCENÍ PSM: | 9/10 |

## RESIDENT EVIL 2

**7**

Netrvalo to ani pět minut, a už je zombiemi zamořené pokračování slavného hororu mezi deseti nejoblíbenějšími hrami. Ani nás to nepřekvapuje - tento dech beroucí zápas o přežití přejímá veškerou hrůzostrašnost z *Resident Evil* násobenou třemi a zasazuje ji do mnohem otevřenějšího a proměnlivějšího prostředí Raccoon City. Hořící zombie, obrovští aligátoři, nemrtví policajti! Děsivý příběh o genetických experimentech na lidech! Hráči této hry spí v noci raději při rozsvíceném světle. Přiznejte si, že je to tak.



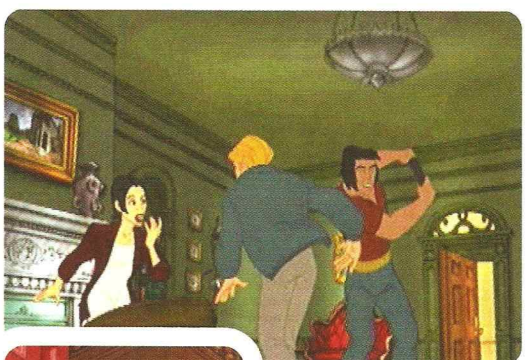


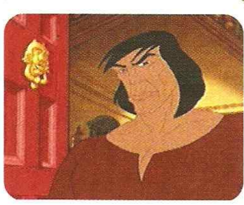
| | |
|---|---|
| ■ VÝROBCE: | UEP Systems |
| ■ DISTRIBUTOR: | SCEE |
| ■ STYL: | simulace snowboardu |
| ■ ZEMĚ PŮVODU: | Spojené státy |
| ■ HODNOCENÍ PSM: | 8/10 |

## COOL BOARDERS 2

**6**

Dobře navržené svahy, závody dvou hráčů a vcelku věrohodné napodobení jízdy na snowboardu byly zřejmě na seznamu úkolů, když UEP Systems začala psát svoje pokračování k méně výrazné jedničce *Cool Boarders*. A povedlo se, protože výsledkem byla a je nesmírně hratelná simulace nyní velmi populárního sportu. Čtenáři ji překvapivě zařadili výše než kteroukoli automobilovou závodní hru - dříve jeden z nejoblíbenějších žánrů. Jen směšný komentář v diskjockeyském stylu je podle našeho názoru vysloveně odfláknutý.





| | |
|---|---|
| ■ VÝROBCE: | Revolution |
| ■ DISTRIBUTOR: | SCEE |
| ■ STYL: | adventura |
| ■ ZEMĚ PŮVODU: | Velká Británie |
| ■ HODNOCENÍ PSM: | 9/10 |

## BROKEN SWORD 2

**5**

Skutečnost, že se tato v 2D adventura typu „ukaž a klikni" objevila tak vysoko v našem seznamu, dokazuje, že majitelé PlayStation jsou mnohem komplikovanější stvoření, než si někteří nezasvěcení uživatelé PC myslí. Založena na silných postavách a strhující atmosféře prvního dílu, odvádí *Broken Sword 2* příběh uhlazeného mladíka George Stobarta novým překvapivým směrem. Výsledkem je hra, která nedopustí, aby jste se nudili, a nebude vás otravovat nelogickými hádankami. Ušlechtilý zážitek, který stojí za to.





| | |
|---|---|
| ■ VÝROBCE: | DMA Design |
| ■ DISTRIBUTOR: | BMG |
| ■ STYL: | zločinecká strategie |
| ■ ZEMĚ PŮVODU: | Velká Británie |
| ■ HODNOCENÍ PSM: | 8/10 |

## GRAND THEFT AUTO

**4**

Krádeže aut a úmyslné srážení lidí .To zní trochu zločinecky a nemorálně a... je to tak. Ovšem přiznejte se: Rádi něco ničíte, vy bando zvrhlíků. Někteří kritici zatracovali grafiku a malou rychlost zobrazování, ale mnozí jiní oceňovali fakt, že hráči za pomoci tohoto herního kousku si mohou dovolit jezdit celý den kolem dokola a nechávat za sebou krvavý nepořádek a zkázu. Ano, *GTA* je hluboce uspokojující.






# TEKKEN 2

■ VÝROBCE: **Namco** ■ DISTRIBUTOR: **SCEE** ■ STYL: **bojovka** ■ ZEMĚ PŮVODU: **Japonsko** ■ HODNOCENÍ PSM: **10/10**

**3**

Něco nám říká, že bez ohledu na to, kolik 3D bojovek se ještě v budoucnu objeví, *Tekken 2* od firmy Namco si stále podrží zvláštní místo ve vašich rváčských srdcích. Má všechno, co by měla každá pořádná bojovka mít. Postavy jsou zajímavé a rozmanité, sahající od starého nevrlého Heihachi s ostudným účesem, přes Leie a jeho báječnými tesilkami á la hongkongský akční film sedmdesátých let, po Ninu Williamsovou v purpurových punčochách s podvazky. Pohyby jsou stejně pozoruhodné: přemety Marshala Lawa a Leiovy kopy do hrudníku jsou pouhými dvěma příklady z úžasné řady útoků a bojových prvků v *Tekken 2*. Vrcholem všeho jsou početní (a často prapodivní) skrytí bojovníci. Vzpomeňme si třeba na boxerského klokana Rogera s trojnásobně roztočeným levým hákem. I osamělí hráči jsou proto nádherně motivováni, aby sami pokračovali v boji v obtížném režimu Arcade.

Je to však samozřejmě bleskurychlá, perfektně vyvážená možnost hry dvou hráčů, co nejsilněji přivábilo všechny hlasy voličů. I když trvá měsíce, než ji plně zvládnete, je *Tekken 2* jednou z mála bojovek na PlayStation, kterou si může kdokoli vzít a pustit se do ní, aniž by měl nakonec pocit, že je starý nemotorný trouba.

Z tohoto důvodu je *Tekken 2* prostě HRA vhodná pro téměř všechny společenské příležitosti. Blížící se třetí pokračování ji však skoro jistě předčí.





# TOMB RAIDER 2

■ VÝROBCE: **Core** ■ DISTRIBUTOR: **Eidos** ■ STYL: **3D adventura** ■ ZEMĚ PŮVODU: **Velká Británie** ■ HODNOCENÍ PSM: **10/10**

**2**

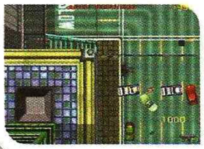
Překvapení! Čekali byste, že to bude jistý vítěz, že ano? Jedním ze šokujících výsledků tohoto průzkumu však je, že hra nedosáhla očekávaného zlatého pořadí v žebříčku videoher.

Ubírá to však *Tomb Raiderovi 2* něco z jeho postavení klasiky? Ovšemže ne. Slečna Croftová je jednou z nejdůležitějších postav, jaké kdy vzešly z herního průmyslu. Dva roky poté, co se poprvé objevila, na nás stále vykukuje z novinových článků a obálek časopisů. Pózovala pro snímky v časopisu The Face, přidala se k nezávislým hvězdám popu na přední straně Melody Makeru, pronikla dokonce i na obálku Reflexu, jednoho z nejprodávanějších společenských týdeníků v ČR, uvažuje se dokonce i o zfilmování hry. Ještě nikdy nedosáhla elektronická postava takového světové věhlasu, ani Sonic nebo Mario jí nemohou konkurovat. Ať už ji milujete nebo nenávidíte, Lara je legendou.

Ale nezapomínejme, že za ohromnou mediální proslulostí Croftové se skrývá fantastická hra. *Tomb Raider 2* přebírá z originálu vše podstatné - atletickou postavu, zápletku ve stylu Indiana Jonese a množství dobře navržených hlavolamů - a téměř vše vylepšuje. Lara může nyní řídit sněžné skútry, motorové čluny a bojovat se žraloky. Celý prožitek z hraní *Tomb Raidera* byl umocněn díky jednomu z nejvšestrannějších herních enginů, jaký byl kdy vytvořen. Eirma Core Design mohla snadno vytvořit pouhé druhořadé, na snadný zisk orientované vydání, ale nestalo se tak. *Tomb Raider 2* využívá všech technických možností PlayStation a nabízí spoustu skvělé zábavy.

## NEJLEPŠÍ

### STRATEGIE



### GRAND THEFT AUTO

■ Počet hlasů: **174**

■ Umístění: **4**

**Jen málo videoher vyvolalo tolik sporů jako tento nepokrytě amorální simulátor zločinu od DMA. Jeho vydání doprovázela nejen protestní bouře na stranách bulvárních plátků, ale i skutečnost, že mnozí lidé vůbec nechápou, co na ní ostatní vidí. Je pravda, že grafika je zastaralá a hratelnost se může zdát dosti omezená. Jste sprostý výtržník, který krade auta a pracuje pro zločinecké spolky - cokoli od pašování drog přes rvačky až po řízení aut unikajících z místa činu.**

**Samozřejmě to, co děláte v této hře, by vám v reálu vyneslo desítky let strávených ve vězení. Ačkoli se to nezdá, jen velmi málo titulů vám dává příležitost být zloduchem a vybíjet si své frustrace na nevinných občanech. *GTA* je jednou z nich. Herní systém tu je zcela otevřený - to se také vidí jen zřídka. Své mise si můžete vybírat, nebo se na ně vykašlat a dělat si, co vás baví.**

**DMA rozpoznala a uspokojila základní lidské přání: dělat lumpárny a nedostat se přitom do průšvihu.**





# FINAL FANTASY VII

■ VÝROBCE: **Squaresoft** ■ DISTRIBUTOR: **SCEE** ■ STYL: **RPG** ■ ZEMĚ PŮVODU: **Japonsko** ■ HODNOCENÍ PSM: **10/10**

**1**

Několik týdnů před evropskou premiérou této skvělé RPG, se objevovaly významné náznaky, že půjde o něco mimořádného. Ráno v den jejího uvedení na japonský trh se shromáždily tisíce hráčů před obchody s elektronikou v Tokiu a hlučně se dožadovaly posledního dílu této legendární série od Square. Mnozí se zde dokonce na několik nocí utábořili, jen aby si hru zajistili, a fronty se toho rána táhly na stovky metrů daleko. Bylo to šílenství, jehož jsme nebyli svědky od dob SNES - kdy byla *Final Fantasy* poprvé představena.

Ti, kteří mají se hrou zkušenosti, vědí, že se vzpírá jednoduchému shrnutí. Odehrává se v podivném světě, ve kterém megakorporace jménem Shinra drancuje přírodní zdroje své domovské planety pro své zlověstné záměry. Do této temné říše přichází Cloud, žoldák se záhadnou minulostí, najatý skupinou rebelů, aby překazil plány ďábelského majitele společnosti a vysvobodil lidi z tyranie. Tenhle Cloud jste samozřejmě vy a vaším úkolem je bojovat, lámat si hlavu a hledat cestu vpřed skrze obrovské křivolaké království.

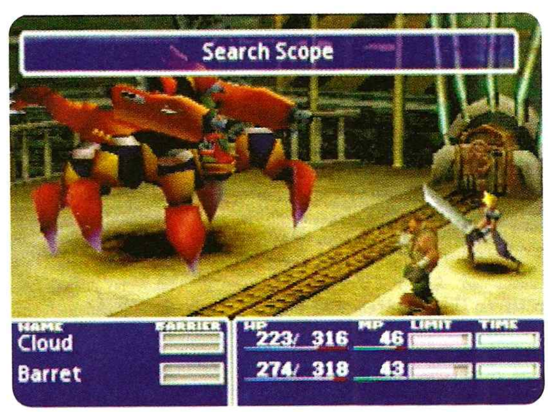
Takovéto stručné shrnutí je samozřejmě směšně nedostačující. *Final Fantasy* je kolosální epos, který obsahuje stovky míst, postav a dějových zvratů, a vyznačuje se některými nejkrásněji renderovanými scénami, jaké kdy byly pro konzolovou hru stvořeny. Příběh na vás nečekaně vyskočí z obrazovky a zanedlouho zcela zavleče do fascinujícího světa temných plánů, zrady a hrdinství. Triumf firmy Square nespočívá jen ve vytvoření nádherné hry s pěknou grafikou - *Final Fantasy VII* je věrohodný svět s vlastními mýty a legendami, původním systémem magie a bizarním zvěřincem podivných stvoření. Kolik jiných her vám umožní přivolat fantastické bohy a netvory, aby vám pomáhali z nesnází? A to je jen jedna část z mytologického vesmíru, který se může směle měřit i s představami pana Tolkiena.

Nešťastníci, které termín „RPG“ v očekávání složitého systému ovládání a malého množství akce odrazuje, o mnoho přicházejí. Ano, *Final Fantasy VII* je nepochybně pravá RPG, kde musíte vylepšovat různé vlastnosti Cloudovy postavy, abyste získali přístup k silnějším kouzlům a mohli se postavit proti silnějším nepřátelům. Musíte také bojovat na tahy, namísto boje v reálném čase. Ale jakmile se do toho dostanete, stane se tento systém vaší druhou přirozeností, a neustálé přemýšlení, jaká kouzla použít proti nepřátelům, vás ponoří do děje mnohem více, než jen poskakování sem a tam s mečem v ruce. Pro ty, kteří by postrádali obvyklejší žánry, je zde ještě navíc spousta vnořených her ve hře: bojovky, střílečky a závody, k tomu všemu se na své dlouhé cestě dostanete.

Někteří z vás mohou být jistě překvapeni, že *Final Fantasy VII* srazila jiné atraktivní hity, jako je *Tomb Raider 2*, z prvního místa. Lara Croftová byla v minulém roce neustále vychvalována. Druhé pokračování jejích dobrodružství si tuto chválu nepochybně zasloužilo. Jenže zkuste prožít několik hodin ve světě *Final Fantasy VII*, a sami uvidíte, jak neobyčejný herní zážitek to je. Obsahuje v sobě tolik fantazie - tak mnoho různých nápadů, námětů a herních stylů, že se stává plným právem královnou her PSX.

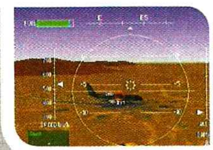
Takže shrnutí. Vynikající grafika, intuitivní ovládání, přesvědčivý vývoj postavy, napínavá akce, náročné rébusy: to vše je ve *Final Fantasy VII* obsaženo. Při ceně kolem 2000 Kč je možná těžké přesvědčit některé z vás, že se jedná o nejvýhodnější koupi na trhu, ale až ji budete mít, nebudete věřit svému štěstí, že jste si pořídili tak mimořádně hodnotné dílo za tak málo peněz. Prostě rozhodující okamžik v historii videoher.




## NEJLEPŠÍ

### LETECKÝ SIMKULÁTOR



### AIR COMBAT

■ Počet hlasů: **41**

■ Umístění: **19**

**Je sice pravda, že v tomhle žánru není zrovna našlapáno, ale přesto je divné, že tato hra mohla nasbírat tolik hlasů: *Black Dawn, Soviet Strike* a *Thunder Hawk 2* jsou jistě lepší než tento zrezivělý herní automat od Namca. Snad voliče přitahovaly arkádová bezprostřednost *Air Combatu* a dobře promyšlené mise. Nebo to má snad něco do činění s brzkým vydáním této hry v cenově dostupnější platinové řadě.**

# SCORE

**Přestože je PSM opravdu super, ani sesterský (bratrský?) magazín SCORE nijak nezahálí - však posuďte sami, co můžete nalézt hned v příštím čísle.**

Vezměme to popořádku. Z prvních stránek stojí za zmínku hot spot na vpravdě úžasnou akční strategii *Commandos*, několik stránek za ním naleznete hned tři reportáže (Keltpary, Zápis do Guinessovy knihy rekordů v délce hraní Quakea, Internetová výstava). Z her stojí za vypíchnutí především *Unreal* a *Dune 2000* (modlím se, aby do redakce dorazily včas) a co už je dnes téměř jisté: *Might & Magic VI*. Příznivci Douglase Adamse si smlsnou na recenzi na *Starship Titanic*, pro adventurní nadšence je tu *of Light and Darkness*.





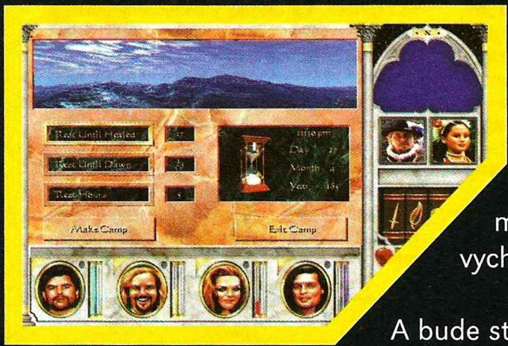


Po recenzích následují návody (opět zatraceně superúžasné) a po nich znamenitý článek o softwarovém pirátství (tentokrát žádná agitka), v závěru jako obvykle recenze na filmy, knihu a komiks a v úplně úplném závěru soutěž (pochopitelně megaúžasná).

Takže nezapomeňte - 28. května vychází nové SCORE.

A bude stát za to.

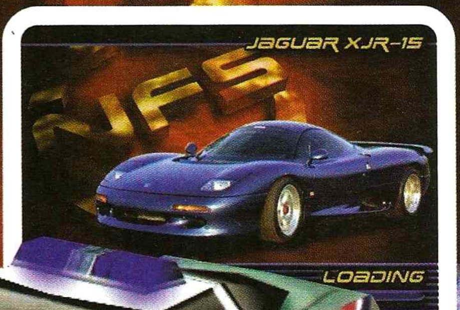




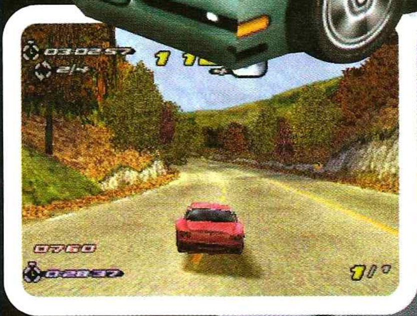
# SOUTĚŽ O HRU NEED FOR SPEED III

*Proslulá závodní řada Need For Speed přišla nedávno se svým třetím playstationovským pokračováním s podtitulem Hot Pursuit na pulty prodejen. Pokud jste si ji nějakým omylem ještě nepořídili, máte zde skvělou šanci získat ji zcela zdarma, jako dárek od nás a firmy JRC. Nebo se vám možná podaří vyhrát jednu z dalších cen: Fešnou bundu v barvách NFS. Stačí maličkost: Zaškrtnout správné odpovědi na následující otázky a zaslat je nám, do konce června, na adresu redakce.*











## Otázky:

1. **Ve které hře se objevuje skvělý závodní vůz Trabant combi?**
   - a) Need For Speed
   - b) Need For Speed II
   - c) Need For Speed III
   - d) v žádné z nich

2. **Kdo je vydavatelem série Need For Speed?**
   - a) Electronic Arts
   - b) Elelctrotechnic Arts
   - c) Electronic Art Garfunkel
   - d) Arts Electronique

3. **Číslice „III“ v názvu nové hry NFS je**
   - a) arabská
   - b) římská
   - c) marťanská
   - d) není to číslice, čte se to „aj aj aj“

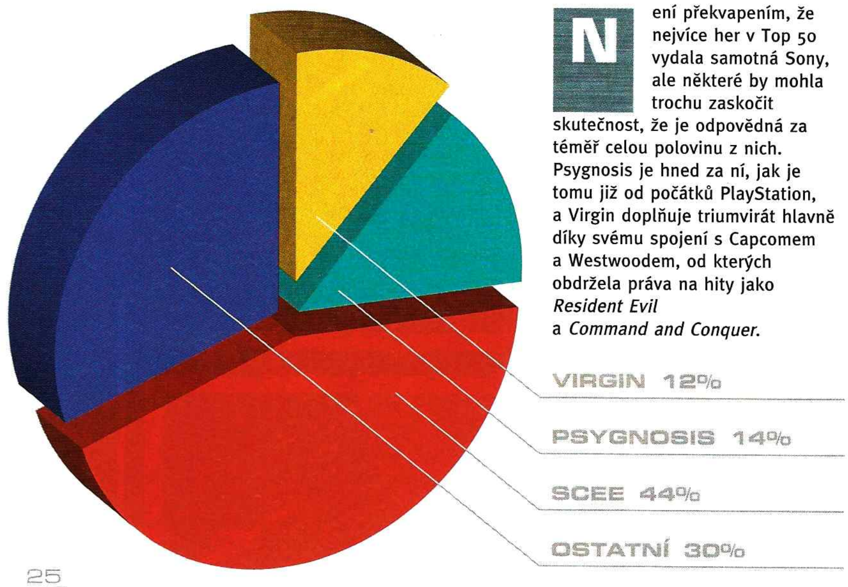
# ČTENÁŘSKÁ TOP 50

Lži, nehorázné lži a statistika. Přečetli jste si výsledky, popřemýšleli jste o umístění a snad jste dokonce vykřikli v zoufalství nad nespravedlností lidské volby, a teď se snažíte zjistit, co to všechno znamená. Prohlédněte si naše grafy z hlediska trhu PlayStation - kdo dělá hry, z kterých zemí hry pocházejí a kdo vydělává nejvíce peněz za jejich balení do krabic a distribuční prodej.

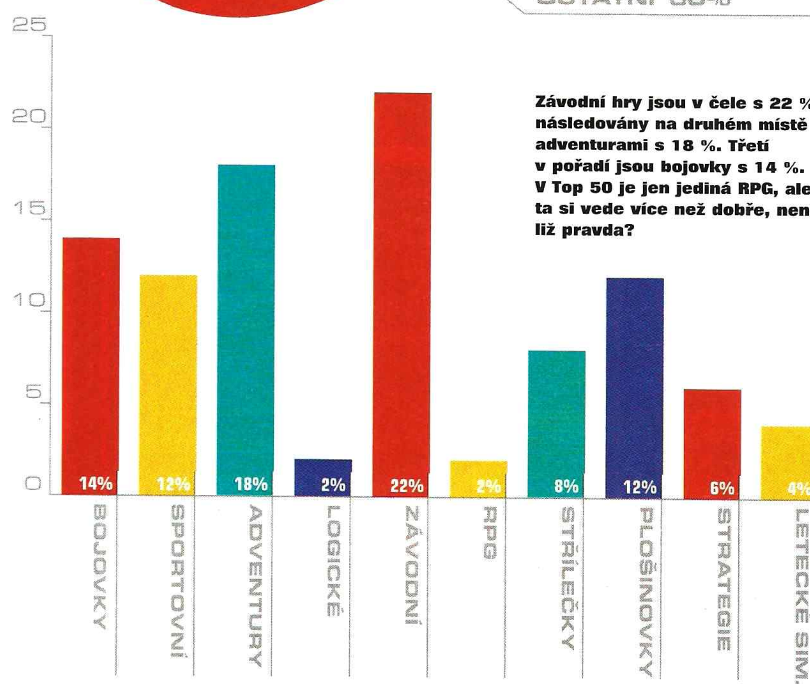
Mnohem důležitější však je, abyste se podívali na informace na těchto dvou stránkách a zjistili, jaké typy her se všeobecně hrají. Jsou stereotypní pohledy na to, co majitele PlayStation nejvíce baví, na počátku roku 1998 stále platné? Umístění *Final Fantasy VII* na špičce v našem hlasování napovídá, že nejsou. Kdyby někdo před pár lety předpovídal, že britští čtenáři zvolí jako nejoblíbenější hru RPG, asi byste ho nebrali vážně. A pokud by někdo předpokládal, že se žádná závodní hra nedostane do první desítky, určitě byste se popadali za břicho. Tak překvapující jsou výsledky tohoto hlasování, které je nepochybně největším průzkumem názorů čtenářů, jaký kdy byl uspořádán časopisem o videohrách.

Nyní s napětím čekáme na další kolo v roce 1999, kdy se ukáže, zda budou na vrcholu hráčské přízně hry *Tekken 3*, *Tomb Raider 3* a *Final Fantasy VIII*. Děkujeme vám za pozornost, kterou jste věnovali tomuto rozsáhlému celku. Doufáme, že jste se pobavili a těšíme se, až uslyšíme vaše komentáře během následujících měsíců.

## DISTRIBUTOŘI




Není překvapením, že nejvíce her v Top 50 vydala samotná Sony, ale některé by mohla trochu zaskočit skutečnost, že je odpovědná za téměř celou polovinu z nich. Psygnosis je hned za ní, jak je tomu již od počátků PlayStation, a Virgin doplňuje triumvirát hlavně díky svému spojení s Capcomem a Westwoodem, od kterých obdržela práva na hity jako *Resident Evil* a *Command and Conquer*.




**Závodní hry jsou v čele s 22 %, následovány na druhém místě adventurami s 18 %. Třetí v pořadí jsou bojovky s 14 %. V Top 50 je jen jediná RPG, ale ta si vede více než dobře, neníliž pravda?**

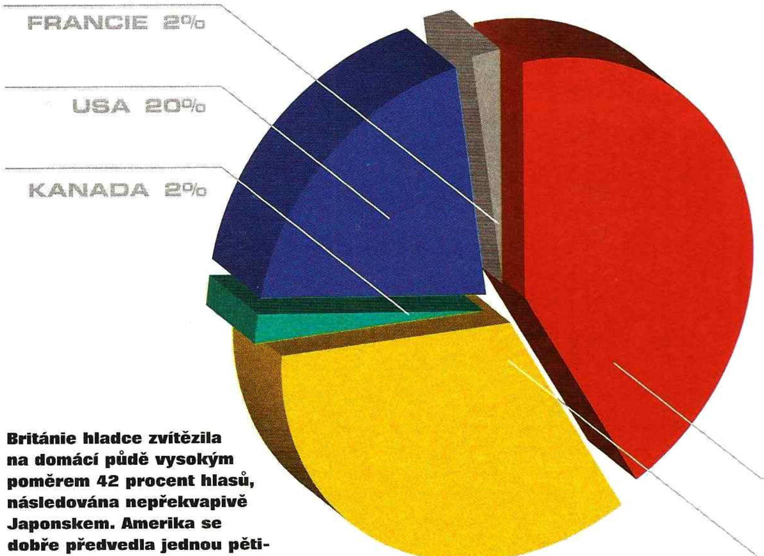
## STYLY

Hráči na PlayStation se zajímají jen o bojovky a závodění, že ano? Už ne. Ve skutečnosti klesly bojovky na třetí místo se 14 procenty v Top 50. Byly to závodní hry, které zaujaly očekávanou vedoucí pozici a připsaly si na konto 22 procent hlasů. Což jednoduše řečeno znamená, že každá pátá hra, pro kterou čtenáři hlasovali, obsahovala nějaký typ vozidla.

RPG, logické hry, letecké simulátory a strategické hry neobsadily sice mnoho míst na žebříčku, ale zato byly hodnoceny dost vysoko. I to svědčí o nepravdivosti některých předsudků směrem k PSX.

Nízké skóre sportovních simulátorů bylo snad největším překvapením. Vezmeme-li v úvahu rozmanitost a množství sportovních titulů a jejich zdánlivě početné přívržence, pak pouze šest z nich se dostalo do Top 50 her, pro které hlasovali. Je to procento shodné s plošinovkami a překonané adventurami. Troufáme si tipnout, že v Česku by sporty zabodovaly více.

# ZEMĚ PŮVODU HER

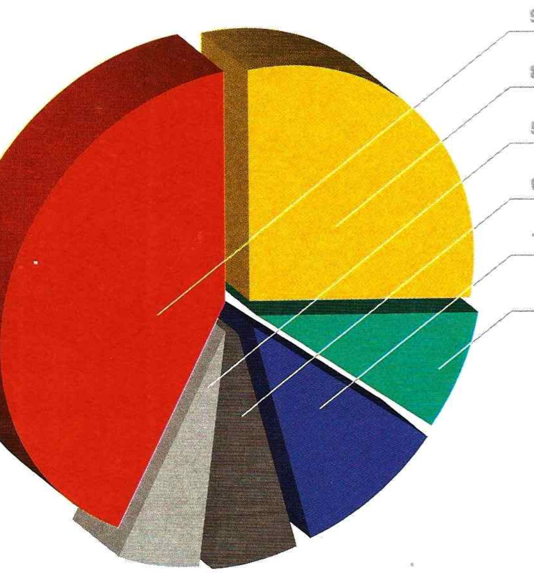



**Británie hladce zvítězila na domácí půdě vysokým poměrem 42 procent hlasů, následována nepřekvapivě Japonskem. Amerika se dobře předvedla jednou pětinou her pocházejících z USA.**

Britové jsou patrioti. Máme to úředně potvrzeno. Z her, pro které britští hráči hlasovali, vzniklo celých 42 procent v jejich zemi. Patří mezi ně také číslo dvě a číslo čtyři těchto voleb (*Tomb Raider 2* a *GTA*). Připomeňme však, že Japonsko má na kontě přes jednu třetinu her. Uvážíme-li, že se do Evropy dostává jen malá část her vytvořených v této zemi, nelze než úctyhodně smeknout před jejími programátory. Skoro by se dalo hovořit o kulturní invazi Japonska na Evropu prostřednictvím konzolových her. Japonské hry se umístily na prvním a třetím místě. USA si také vedly překvapivě dobře, vytvořily každou pátou hru, pro kterou hráči hlasovali. Obecně se soudí, že USA se věnují více hrám pro PC než herním konzolám, což je svým způsobem pravda. Jsou to asi konverze typu *Command and Conquer*, které by mohly vysvětlit dosažený výsledek. Pokud jde o zbylé hry, jedna je z Kanady, jedna z Francie, a to je vše. Žádná odjinud z Evropy nebo zbytku světa. Japonsko, Británie a USA ovládají 96 procent žebříčku.

S ohledem na technické schopnosti Německa, Španělska a Skandinávie v jiných oblastech je zvláštní, že nedokázaly přijít s dobrou hrou, která by se mezi množstvím ostatních neztratila.

Británie předstihla Japonsko a Spojené státy. Britové převzali PlayStation a samozřejmě i kulturu videoher rychleji než kdokoli jiný v Evropě a stejně jako v oboru hudebního průmyslu mají i zde vedoucí evropské postavení.




**Přirozené je, že většina her v Top 50 má hodnocení 8 nebo vyšší, přesně je to 78 procent. Jenže alarmujících 12 procent má hodnocení nižší než 7.**




# HODNOCENÍ PSM

Pouze osm procent her v Top 50 dostalo plných deset bodů z deseti. Zdá se to být málo, ale když si uvědomíte, že se to představuje čtyři hry s nejvyšším ohodnocením a my jsme dosud udělili toto výtečné desetibodové hodnocení také jen čtyřikrát, pak jsme byli docela přesní. Zejména když uvážíte, že nejlepší tři hry, pro které hráči hlasovali, dostaly všechny desetibodové skóre. Další titul, který dosáhl plného počtu bodů, byl Tomb Raider, který se stále drží v první čtenářské desítce, přestože byl už nahrazen svým následníkem. Ostatní z vybraných her mají většinou očekávané osmičky nebo devítky a jen malé procento spadá do oblasti pětek nebo šestek. Můžeme se jen dohadovat, zda je to zásluhou uražených programátorů nebo konkurenčních časopisů, které se za směšné telefonní poplatky snažily podstrčit podvodné výsledky, nebo skutečný obraz názorů těch hráčů, kteří nachází v určité hře něco, co nám uniklo. V každém případě se však dá podle celkových výsledků soudit, že naše hodnocení je poměrně přesné.

# VÝROBCI

Grafy nejsou zapotřebí. Uvádíme zde pouze tři tvůrce her, kteří si zaslouží zmínku v souvislosti s PlayStation. Množství času potřebné pro vývoj hry vede k tomu, že se stále uživí stovky tvůrců pracujících na nových více či méně skvělých titulech. Ovšem vždy je tu jen hrstka velkých firem, které vytvářejí základní kolekci her. Tři velké firmy, které se nepropadly do ohromné 70 procentní pustiny s označením „Ostatní“, jsou Namco, Psygnosis a Capcom. Poslední dvě jmenované bodují osmi procenty své produkce, ale japonský král závodů a bojovek Namco stojí na vrcholu svými 14 procenty. Je odpovědný za vývoj jedné sedminy her, pro které jste hlasovali, včetně jedné v Top 3.

# TOP SECRET

Cheaty tohoto měsíce vám snad **pomohou** se vším od klasik ***Broken Sword 2*** a *Tekken 2* až po **aktuální** a krvavý ***Resident Evil 2***.

## BROKEN SWORD 2

Oba díly *Broken Sword* patří k té troše opravdu složitých adventur na PlayStation. Tento typ hry může dovést některé méně trpělivé hráče k občasným záchvatům šílenství, když čelí tzv. zákysům. Rozhodli jsme se proto věnovat následující návod složitějším úsekům druhého dílu hry.



### Warehouse upstairs

Musíte uniknout ze skladu. Upevněte lano z vašeho inventáře kolem sochy stojící na podstavci uprostřed místnosti. Nyní jděte k výtahu a použijte maskovací pásku (také z vaší výbavy) na dveřní senzor v soklu rámu dveří výtahu. Klikněte na bedýnku blokující dveře, aby se vrátily do původní polohy. Posuňte malou bedýnku vlevo od velké bedny napravo. Klikněte na větší bednu vlevo, abyste ji odsunuli z cesty. Klikněte na vedlejší paletový vozík, abyste zvedli sochu. Klikněte na lano kolem krku sochy a připojte jej ke kladce nahoře. Klikněte opět na vozík, aby se socha mohla volně houpat. Zkuste na sochu zatlačit - když se vám to nepodaří, požádejte Nico, aby vám pomohla. Klikněte na proražené dveře, abyste se dostali na balkón. Použijte pouta z inventáře na lano natažené vlevo, abyste mohli utéci. Nyní dejte řeč s Lobineauem a Gleasem vzadu v jeho galerii a pak zamiřte do Quaramonte.







### Ketch Island beach

Prozkoumejte teodolit (pomůcka zeměměřiče). Pak si o něm dvakrát popovídejte s Bronsonem. Jděte vzadu na obrazovce nahoru a promluvte s kočkou. Klikněte na žebřík, abyste jej postavili, a pak klikněte na dveře, abyste se pokusili vstoupit.

Bláznivé sestry Ketchovy s vámi začnou mluvit. Po tomto rozhovoru jděte zpátky na pláž podél mola a promluvte s Riem (rybář) o Ketchově pokladu a sestrách. Jděte zpět k Bronsonovi a zeptejte se ho na sestry a jeho plány.

Pak jděte nazpět do muzea a promluvte se sestrami o kočce (když se vás zeptají, řekněte jim, že nemáte rádi kočky), třikrát o Riovi, dvakrát o Emily, znovu o kočce a nakonec znovu o Emily. Vydržíte to tak dlouho? Jděte zpět na pláž a promluvte s Riem o Bronsonovi, Emily a rybě. Tentokrát nezáleží na tom, o čem mluvíte, protože pouze dáváte Riovi dost času, aby pro vás ulovil rybu - jen se ujistěte, že jste mu položili více než dvě otázky. Jděte zpátky k Riovi a zeptejte se ho znovu na rybu, aby ulovil kolo z bicyklu.

Klikněte na právě ulovené kolo, abyste z něj sebrali duši. Promluvte opět s Riem, takže chytí tentokrát rybu, a pak s ním promluvte o duši. Zaběhněte si do muzea a vylezte po žebříku. Přivažte duši ke stožáru blízko vás a slezte ze žebříku. Přivažte k duši rybu. Když kočka přestane dávat pozor, seberte jí balónek. Vylezte znovu na žebřík a odvažte duši. Slezte ze žebříku a přivažte duši k rozeklanému stromu vlevo od domu vedle útesu. Použijte baló-









nek na duši, abyste srazili reflektor z levého stožáru.

Když Bronson přichází a leze na žebřík, aby připevnil nový reflektor, odstraňte žebřík, abyste ho uvěznili. Seberte mu věc nazvanou „marker" a vraťte se na pláž. Vezměte teodolit a Bronsonovy plány. Vraťte se k útesu a dejte plány sestrám. Za to vás pustí do muzea.

## The film set

Projděte filmovou scénou vlevo a seberte sirup, palačinky a bochánky. V inventáři spojte sirup a palačinky, abyste vyrobili značně lepkavé občerstvení. Prozkoumejte keř nejblíže u lesa a pak na něj dvakrát klikněte, abyste rozčílili jeho obyvatele. Přejděte ke statnému námořnickému týpkovi, postávajícímu s mladou blondýnkou. Promluvte s ním dvakrát o něm samotném. Přejděte k Bertovi, který je u stolu, a dejte mu palačinkovo-sirupovou pochoutku. Hoďte bochánek do keře u lesa, pak seberte jiný a hoďte jej do stejného keře. Pokud to uděláte dobře (tj. velmi rychle), ocitnete se na pláži.

## Big wheel room

Nico musí vyřešit problém, jak uniknout. (Je to pokaždé jinak, takže buďte trpěliví.) Každá část hádanky má tři kroky. Hned vpravo u kol je osm bloků zasazených do zdi. Dále vpravo je socha opice a další čtyři bloky. Všimněte si, že každý z těchto bloků je kombinací dvou symbolů zobrazených na skupině osmi bloků hned vlevo. Podobně, každý z osmi bloků je kombinací dvou symbolů ze dvou velkých kol. Tyto dva symboly se spojují, aby vytvořily symbol vpravo. Jakmile máte dva správné symboly z kola, můžete projít přes skupinu osmi bloků a stisknout spojený obrázek. Máte-li správnou kombinaci kol, blok povolí.





# ZÁSOBÁRNA PŘEKVAPENÍ PRO HRÁČE RESIDENT EVIL 2

Tak vy jste si mysleli, že jste už *Resident Evil 2* dohráli? Sběrači tipů pro PSM však odhalili, že ještě někdo přežil. Je to třetí hratelná postava, Hunk, jeden z Umbrelových nejlepších vojáků. Dostupný jen pro špičkové hráče - musíte dokončit druhý scénář za méně než dvě a půl hodiny a s méně než 12 uloženími. Jeho úkolem je dostat se z kanálu do druhého poschodí policejní stanice. Nejsou tu k řešení žádné zapeklité hádanky - jde spíše o boj, kde Hunk pobíhá po domě a rozlévá potoky krve za pomoci velmi výkonného samopalu s neomezenou zásobou střeliva. Bavte se dobře.

A jako by jedno tajemství nestačilo, Capcom právě zveřejnil podrobnosti o cheatu na neomezené zbraně. Když se probojujete druhým scénářem za méně než tři hodiny a použijete méně než 12 uložení, dostanete tři neomezené zbraně - raketomet, samopal a mohutný kulomet. Jsou tu nepochybně ještě další tajemství, čekající na odhalení - jakmile na ně přijdeme, budete první, kdo se to dozví.









# CHEATOVÁ KLASIKA

## TEKKEN 2

Hra začíná s pouhými deseti postavami, postupujte podle našeho jednoduchého návodu, a brzy budete mít všech 25 postav, se kterými můžete hrát.

Víte, že každý z bojovníků má své alter ego (jakési druhé já), se kterými se dá hrát, jakmile po troše snažení knockoutujete příslušného základního bojovníka. Dole je seznam těch, které získáte, jakmile rozdrtíte uvedenou postavu v roli vedlejšího bosse.

Chcete-li se k nim dostat co nejrychleji, je dobré změnit nastavení hry tak, abyste museli hrát jen jedno kolo v levelu Easy. Tímto způsobem to můžete zvládnout za poloviční dobu.

Zde je seznam vedlejších bossů v pořadí podle obtížnosti:

| | |
|---|---|
| Wang | Jun |
| Beak | Law |
| Anna | Nina |
| Lee | Heihachi |
| Armour King | King |
| Bruce | Lei |
| Ganryu | Michelle |
| P. Jack | Jack-2 |
| Kuma | Paul |
| Kunimitsu | Yoshimitsu |

### Bossové

Zisk hlavních bossů je o něco obtížnější. Musíte mít už nějaké zkušenosti. I tak to nebude procházka růžovým sadem.

### Kazuya and Purple Kazuya

Abyste získali postavu Kazuyi, probojujte se na konec režimu Arcade při hře za některého z vedlejších bossů a porazte Devila. Chcete-li získat v Kazuyu v purpurovém kimonu, musíte mít nejprve všechny vedlejší bossy na paměťové kartě spolu s ostatními hlavními bossy.

### The Devil and Angel

Porazte Devila v režimu Arcade s postavou Kazuyi. Při výběru postavičky stiskněte jakýkoli úder, abyste hráli jako Devil, nebo tlačítko kopnutí, abyste hráli jako Angel.

### Roger and Alex

Dostat se k velmi neobvyklému párečku Alexe a Rogera je mnohem obtížnější. Můžete to zkusit, až když budete mít všechny ostatní postavy. Začněte hru v režimu Arcade. Když se dostane do vítězného kola třetího zápasu, nechte soupeře, aby vás mlátil, až už vám zbývá maximálně pět procent zdraví, a pak se do něj pusťte a porazte ho. Pokud to celé proběhne dobře, uslyšíte hlasatele říci 'Great' a další boj bude proti klokanu Rogerovi nebo dinosauru Alexovi. Pro volbu těchto postav v pozdějších zápasech stiskněte tlačítko úderu pro Rogera nebo tlačítko kopnutí pro Alexe.

### Speciality

### Režim Wire-frame

Opět potřebujete všechny hlavní a vedlejší bossy, jinak ho nemůžete zvolit. Při výběru bojovníka, držte L1+L2, dokud se bojovníci nepostaví proti sobě do středu. Váš pohled se změní - dostanete se do hlavy svého bojovníka a sledujete hru zpoza zeleného drátěného rámečku. Chvíli to trvá, než si na to zvyknete, ale ten zážitek rozhodně stojí za to.

### Režim Tekken kids

Žádná japonská bojovka by nebyla úplná bez režimu Kids/Big Head. Pro nafouknutí hlav bojovníků a zvýšení jejich hlasů o několik oktáv držte stisknuté Select při výběru bojovníka. Stále držte, dokud se neobjeví ve své nové podobě. Zkuste to znovu, abyste účinek zdvojnásobili.

### Přehrávač filmů v Tekken 2

Nejenže je *Tekken 2* nejlepší bojovkou na PlayStation, obsahuje ještě k tomu několik nejúžasnějších FMV videoklipů. Chcete-li se na ně dívat pořád dokola, vyjměte joypad z druhého portu (pokud tam je), pak zapněte hru a když se na obrazovce objeví 'Namco Presents' držte Nahoru/Vpravo a Select a X a O. Za chvíli se objeví nové menu, umožňující sledovat všechna zakončení a tři intra. Pro přechod do normální hry stiskněte a držte Start a Select.





## PARAPPA THE RAPPER

### Bonusový level

Pokud dokončíte všechny levely s ohodnocením 'Cool', odblokujete bonusový level, ve kterém rozkošná Sunny Funny a Katy Kat tancují společně na stole.

### Změna hlasu PaRappy

Dokončete první dva levely s ohodnocením 'Cool'. Pak stiskněte následující posloupnost: X, X, X, T, O, T, Č, Č, Vpravo, Vlevo, Č, X a pak dokončete level jako obvykle. Ve čtvrtém levelu stiskněte X, Č, T, O, X pro změnu jeho hlasu. Pak držte R1 a stiskněte O nebo T pro vybírání hlasů v nabídce.

### Hraní za Sunny nebo Master Onion Head

Získejte více než 3 000 bodů v prvním levelu. Dokončete druhý level s hodnocením 'Good', ale s blikajícím 'Cool' (to nastane, když je skóre nad 1 025 body). Dokončete level 3 a 4 s více než 2 000 body v každém z nich a s hodnocením 'Good'. Dokončete level 5 s nejméně 5 000 body a hodnocením 'Cool'. Nakonec dokončete level 6 s nejméně 2 000 body a s hodnocením 'Cool'. Na začátku další hry se objeví možnost hrát za Sunny nebo jako Master Onion Head.

### Bonusový obrázek pozadí

V prvním levelu držte Nahoru a pokračujte v rapování.

### Prohlížení videoklipů

Dokončete levely 1 až 5 s hodnocením 'Cool'. Dokončete level 6 s hodnocením 'Awesome', což se podaří jedině při absolutně bezchybném rapování.



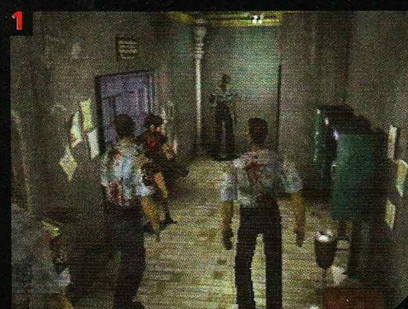




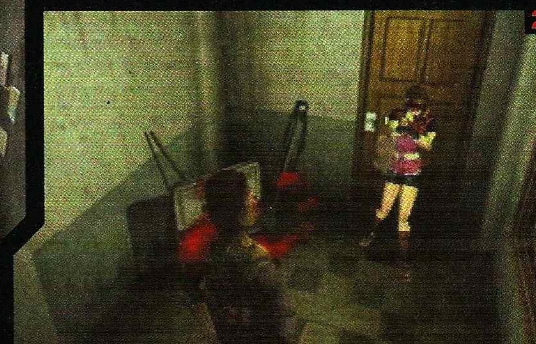

Pro ukojení vašich hráčských choutek vám přinášíme další pěkně monstrózní CD. Šílení zombie, bojoví umělci, skákající ještěři a zlotřilí padouši - ti všichni jsou zde, stačí jen dát se do hry. Nikdo normální si takovou nabídku rozhodně nenechá ujít.




# Resident Evil 2



[1] „Pardon, mám dojem, že jsem si asi spletla dům." Claire vpadla přímo na setkání zombíků. [2] Nemrtvé je třeba sejmout několika dobře mířenými ranami.



| | |
|---|---|
| ■ DISTRIBUTOR: | Virgin Interactive |
| ■ STYL: | 3D adventura |
| ■ PROGRAM: | hratelné demo |

Opět je tu ten starý hororový svět plný zaschlých skvrn od krve, kde musíte bojovat o holé přežití. S tímto demem nového produktu Capcomu si užijete plných deset minut mrazení v zádech. Pokud jste zrovna posledních několik měsíců nestrávili na místě, kde lišky dávají dobrou noc, jistě víte, že *Resident Evil 2* se odehrává v okolí policejní stanice v Raccoon City jen několik měsíců po skončení prvního dílu. Zombie se bohužel teď přesunuli do města, z fízlů udělali oživlé lidožroutské mrtvoly a vůbec tak kolem způsobili neuvěřitelnou spoušť. Do téhle díry pekelné plné chodících mrtvol a mutantních bestií přichází Leon, policejní bažant, kterému je tak trochu divné, že se ho jeho noví kolegové pokoušejí sežrat.
Uhodli jste, role tohoto sužovaného ochránce zákona připadne právě vám. Budete bloudit skvěle graficky zpracovaným městem, v němž vládne atmosféra hrůzy, vyhýbat se útočícím zombíkům a pokoušet se dobrat, o co sakra jde. Stejně jako v prvním dílu, i zde jsou celé desítky hlavolamů, které je třeba vyřešit, v každém tmavém a špinavém rohu na vás číhají otevřené čelisti pastí, přičemž hrůzostrašnou zápletku spojuje v jeden celek řada skvělých videosekvencí. Hru hrajte o samotě a ve tmě. Tedy, pokud nejste srabi.



■ Ovládání

← doleva

→ doprava

↑ dopředu

↓ zpět

□ běh

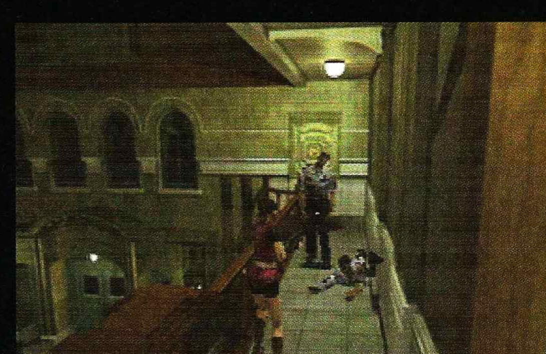
○ inventář

R1 útočný postoj

✕ použití zbraně (pouze, když jste v útočném postoji)/otevírání dveří/prozkoumání předmětu

■ Další rysy:
Ve hře jsou dvě hlavní postavy, Leon a Claire, které procházejí zcela odlišné trasy na rozsáhlé mapě hry. Můžete rovněž najít několik nových účinných zbraní (včetně automatické pistole, minometu a plamenometu), do cesty vám při tom přijde hezká řádka pořádných oblud, které je třeba zlikvidovat. Buďte ostražití!

■ Další informace:
Pro úplnou, důkladnou recenzi této skvělé hry vám doporučujeme odplížit se na stranu 42 minulého čísla našeho časopisu.



# Gex: Enter The Gecko

**[1] Dino level je pochopitelně úroveň plná pravěkých potvor. [2] Gex umí šplhat po zdech. [3] Jednoduše se proti nim rozběhnete, vyskočíte a pak se můžete plazit podle libosti.**







| | |
|---|---|
| ■ DISTRIBUTOR: | BMG |
| ■ STYL: | 3D plošinovka |
| ■ PROGRAM: | hratelné demo |

Zdá se, že se svět poslední dobou úplně zcvoknul do třídimenzionálních plošinovek, *Pandemonium* a *Crash* si vedly senzačně a na obzoru se již rýsuje několik dalších možných pecek. Mezi ně patří i dlouho očekávaný a vizuálně omračující produkt firmy Crystal Dynamics (tato parta veteránů před třemi lety uvedla na trh prvního *Gexe* - 2D plošinovku). V *Enter the Gecko* máte ovládat tu samou roztomilou ještěrku, která opět musí čelit svému arcinepříteli (Rezovi), protože tato bestie ovládla všechny televizní kanály na světě. Děj se odehrává v Media Dimension, což je řada úrovní založených na filmových žánrech, včetně kung-fu, sci-fi a monstrózně-katastrofických filmů typu Jurský park. Zde prezentovaná úroveň, zajímavě pojmenovaná Smellraiser, je vystavěna na základě hororových filmů, takže se připravte na útoky všelijakých zombií, duchů a možná i několika upírů. Loutky vládnoucí nožem a smrtící meče padající shůry jsou ve hře rovněž bohatě zastoupeny. Ještě jedna věc - až narazíte na televizi, přetáhněte ji Gexovým ocasem a vyletí z ní kouzelná muška. Tu spolkněte (je třeba si nacvičit typicky plazí vystřelování jazykem) a tvor, po němž je hra pojmenována, získá náhlý a velice užitečný příval energie (na víc se neptejte). Za jazyk může Gex rovněž viset na římsách. Šťastný to blbeček.



■ Ovládání

- ↑ doleva
- ↓ doprava
- ← dopředu
- → dozadu
- L2 + R2 přikrčení
- R1 + R2 otočení kamerou
- ✕ výskok
- □ změna úhlu kamery
- △ změna výšky kamery
- ○ šlehnutí jazykem

**[1] Gexovou hlavní zbraní je silný ještěrčí ocas, kterým je možné mlátit kolemjdoucí; stejně tak jím můžete mrsknout i po televizi, čímž získáte energii. [2] Jak nádherné stvoření!**



■ Další rysy:
*Enter the Gecko* má skvěle graficky propracované jednotlivé úrovně, narazíte zde na desítky odporných nepřátel a volně se budete potulovat prostředím, které vám bude jen zřídkakdy bránit v dokonale svobodném pohybu. Crystal Dynamics se nepochybně rozhodl strhnout korunu z chlupaté hlavy *Crashe Bandicoota*.

■ Další informace:
PSM zaujal *Gex: Enter the Gecko* velice záhy, výsledek našeho bedlivého pozorování objevíte pár stránek před touto.







**[1] Naučit se skákat s lepivou ještěrkou je důležitým aspektem hry... [2] stejně jako pobíhat kolem a vyhýbat se zákeřným stvůrám. [3] Hra se pyšní několika nádhernými světelnými efekty.**

# Rascal

*Netrapte se!*
Tyto programy jsou jen předběžnou verzí hotových her. Pokud se zaseknou nebo začnou zlobit, jednoduše resetujte vaši PlayStation a spusťte je znovu.

| | |
|---|---|
| ■ DISTRIBUTOR: | Psygnosis |
| ■ STYL: | 3D plošinovka |
| ■ PROGRAM: | hratelné demo |

Naše další plošinovka pochází od starých známých Travellers Tales, které si ze dřívějška možná pamatujete v souvislosti s *Toy Story* a *Mickey's Wild Adventures* pro PS nebo úžasným satrunovským závoděním Sonic R. V této hře se stáváte Rascalem, synem jistého profesora Caspera, jehož unesl Vládce zlého času. Vaším cílem je projít šesti různými světy plnými chaosu a starého pána zachránit. Mezi tyto světy patří například Divoký západ nebo Říše Aztéků - ta je i na demu na našem disku. Najdete zde všechny obvyklé plošinovkové prvky: budete sbírat různé předměty, mlátit lotry, hledat cestu ven ze zapeklité úrovně - a to vše na skvělém 3D-pozadí. Chvilku bude trvat, než zvládnete Rascalův protahovaný skok a s úhlem pohledu kamery se asi také budete řádně potýkat, avšak jakmile zjistíte, o co jde, snad si naše demo pořádně užijete.



1



2



3

**[1] Dávejte pozor na smrtící lávu protékající pod některými z plošin. [2] Některé pohledy kamery uprostřed hry vám zrovna moc nepomohou. [3] Hráči si naštěstí mohou sami zvolit úhel pohledu, aby se s každou úrovní lépe seznámili.**

■ Ovládání

- ← otočení se vlevo
- → otočení se vpravo
- ↑ dopředu
- ↓ zpět
- □ střelba bublopuškou
- ✕ výskok/plavání
- L2 + R2 změna úhlu pohledu

■ Další rysy:
Šest světů, které v *Rascalovi* najdete, je rozděleno na 18 úrovní; v každé z nich na vás čeká grafika s renderováním v reálném čase stejně jako atraktivní prostředí a desítky postav, na které je třeba pálit z podivně pojmenované pušky, zvané bubblegun. Hra běží na 60 fps hladce. A pokud to nevíte, tak postavu Rascala stvořil Creature Workshop Jima Hensona.

■ Další informace:
*Rascalovi* byla minulý měsíc věnována celá recenze, najdete ji tam na straně 66.





1




2

**[1] Rascal se před velkými a agresivními zloduchy může bránit pouze svou unikátní, dobráckou bublopuškou. To není zrovna moc fér, že ne? [2] Ve hře najdete i starý, oblíbený plošinovkový trik - místo, kde vás nesprávný skok přivede na úplný začátek celé hry. Dobrý, ne?**

# Dynasty Warriors

■ DISTRIBUTOR: Ocean

■ STYL: 3D akční

■ PROGRAM: hratelné demo

Pro ty, kdo ještě neuhasili žízeň po bojovkách, předkládáme krátkou ukázku příspěvku firmy Ocean k nejrozšířenějšímu žánru her v celém známém vesmíru. Tahle alespoň v sobě má něco ze skutečnosti, odehrává se ve staré Číně (tzn. asi před 1 800 lety) a bojuje se zde zbraněmi, jako jsou meče a šavle, na rozdíl od šílených světelných šavlí, které najdete kupříkladu v *Soul Blade*. Podobně při zemi se drží i děj hry, složitá multitlačítková komba nahrazují logické, lehce zapamatovatelné pohyby. Také se zde klade větší důraz na aktivní obranu, takže spíše takticky ladění bojovníci si přijdou jistě na své.

V tomto demu si můžete zvolit režim pro jednoho hráče a vybrat si ze dvou postav: Hanga Feie a Xiahou Duna. Mimochodem, ukazatel na dolním okraji obrazovky měří vaši energii „Chi" - čím více jí máte, tím složitější pohyby můžete dělat. Tak vzhůru do sekání hlav.

**[1] „To je moje země!" „Ne, ne, ne! Je moje! Vypadni." Dámy a pánové, vítejte ve feudální Číně. [2] Proti mečům je třeba se důkladně bránit.**

1 

2 



■ Ovládání

- ↑ výskok
- ↓ skrčení
- ← dopředu
- → dozadu
- □ seknutí
- ○ útok jiným směrem
- ✕ odrážení úderu
- △ výpad

■ Další rysy:
V celé hře se vyskytuje 12 postav, také si pochopitelně můžete zvolit režim hry pro dva hráče, týmovou bitvu nebo trénink. A mimochodem, v pozadí hry se objevuje několik skutečných historických asijských bitevních polí. Prostě rozkošné.

■ Další informace:
*Dynasty Warriors* byla recenzována v anglické verzi PSM, kde si díky svému něžnému půvabu získala úctyhodné hodnocení 8/10.

# Terra Incognita

■ DISTRIBUTOR: SCEE

■ STYL: 3D plošinovka/RPG

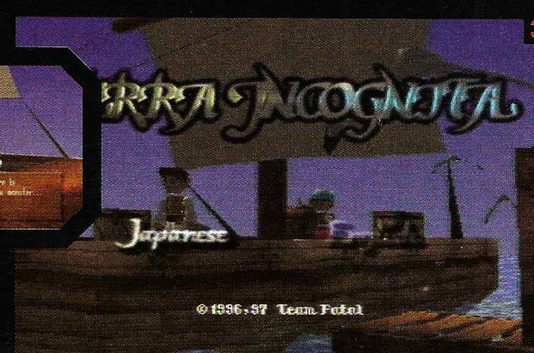
■ PROGRAM: hratelné demo

Kombinací prvků *Final Fantasy VII* a *Super Mario 64* se tomuto velice impozantnímu Yaroze demu podařilo vytvořit zajímavý hybrid erpéгéčka a plošinovky. Hra se točí kolem jednoho dobrodruha, jenž se vydal na tajemný ostrov hledat Zlatý piedestal - předmět obdařený ohromnou magickou silou, jenž má zároveň i značnou prodejní hodnotu. Na své cestě je dobrodruh nucen bojovat s podivnými příšerami připomínajícími bubliny, musí sbírat různé klíče, lektvary a vyřešit i několik hádanek. Na našem disku je plná demoverze, takže máte šanci si celou věc zahrát.

**[1] Toto Yaroze demo si vypůjčilo prvky z RPG. [2] Má dokonce i filmečky.**

1 

2 

3 


1 

2 

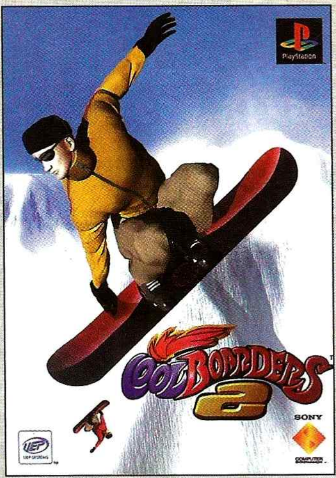
**[1] Sbírejte klíče, abyste mohli otevřít dveře. [2] Truhly použijte jako stupátka. Nebo je prostě hoďte na stromy.**

■ Ovládání

- ↑ doleva
- ↓ doprava
- ← dopředu
- → dozadu
- □ sekání mečem/zvedání předmětů/házení/čtení znaků
- ✕ výskok
- ○ pití posilujícího lektvaru
- L2 + R2 posunutí pohledu kamery doprava a doleva
- R1 + R2 zoom

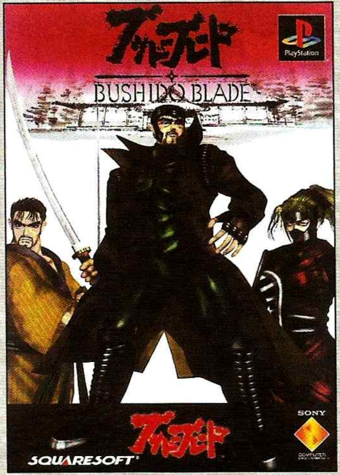
■ Další rysy:
I přes svůj amatérský charakter se partě Team Fatal podařilo skvěle zvládnout efekty jako stínování nebo zapalování pomocí lupy. Dále má hra dva zcela odlišné konce, podle toho, jak úspěšní jste při hledání piedestalu. Nezapomeňte sledovat text (ovšem pokud rozumíte English), jistě vás pobaví. Z japonštiny ho do angličtiny přeložil někdo, kdo, jak to vypadá, neuměl ani jeden z těchto jazyků.

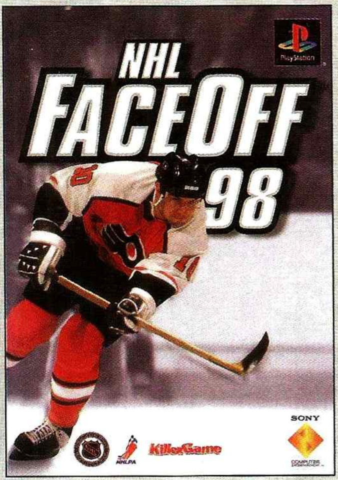
■ Další informace:
Pokud chcete o Yaroze získat více informací, podívejte se na webovou stránku Sony (http://www.scee.sony.co.uk/) nebo napište na adresu uvedenou na reklamě na disku.

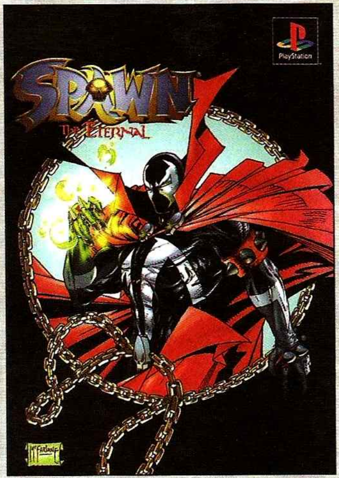






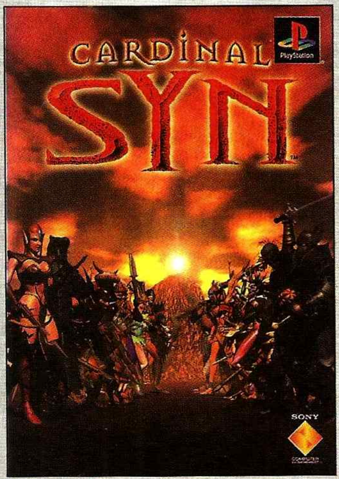


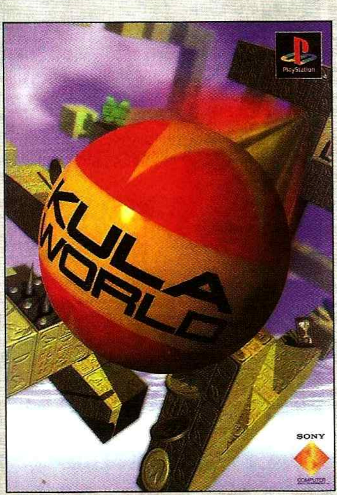



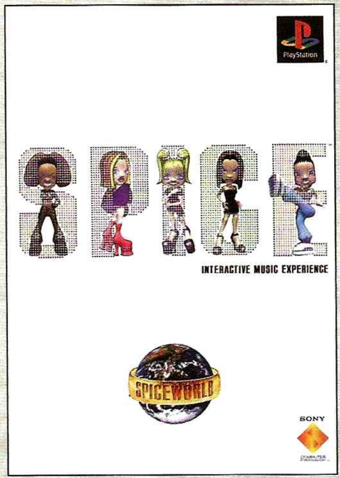










PlayStation

NEPODCEŇUJ SÍLU PLAYSTATION

www.playstation-europe.com
www.sony.cz

PlayStation®

## *Tyto a mnoho dalších her pro PlayStation dostanete u těchto dealerů:*

- ○ **Bontonland**, palác Koruna, Václavské nám. 1, Praha 1
- △ **Electrocity**, Centrum Černý Most, Praha 9
- ✕ **Elvia Pro**, Pavilon - Vinohradská tržnice, Praha 2
- □ **Elvia Pro**, Milady Horákové 50, Praha 7
- ○ **Elvia Pro**, Poděbradská 51, Praha 9
- △ **Elvia Pro**, Karlovo náměstí 19, Praha 2
- ✕ **Elvia Pro**, V. Klementa 467, Mladá Boleslav
- □ **Elvia Pro**, Karla IV. 663, Hradec Králové
- ○ **Euroshop**, Místecká 258, Ostrava
- △ **Europe Technic**, Nákupní galerie Myslbek, Praha 1
- ✕ **Europe Technic**, Revoluční 2, Praha 1
- □ **Europe Technic**, Benešovská 42, Praha 10
- ○ **Europe Technic**, Evropská 49, Praha 6
- △ **Europe Technic**, Náměstí Jiřího z Poděbrad 4, Poděbrady
- ✕ **Europe Technic**, Na Poříčí 50, Praha 1
- □ **ElCom**, Nám. Republiky 63, Žďár nad Sázavou
- ○ **ElCom**, 28. října 42, Ostrava
- △ **ElCom**, Americká 21 / Jungmannova, Plzeň
- ✕ **ElCom**, tř. 17. Listopadu, Pardubice
- □ **ElCom**, Vratislavovo nám. 100, Nové město na Moravě
- ○ **ElCom**, areál PTV, České Budějovice
- △ **Action CZ - Planeo**, Palackého 4448, Chomutov
- ✕ **AD Elektronika**, Masarykovo nám. 17, Uherské Hradiště
- □ **Atlas electronic**, Na jezerce 12, Praha 1
- ○ **Bazo**, Kostelecká 2, Prostějov
- △ **Centron**, Nám V. Mostecké stávky 3, Most
- ✕ **Enc**, Masarykovo nám. 35, Brandýs nad Labem
- □ **Fast**, Benešovo nám. 557, Liberec
- ○ **GV Elektronic**, Horská 7/12, Trutnov
- △ **K+B Expert**, Velká 4, Ostrava
- ✕ **K+B**, Čakovická 835/2 Praha 9
- □ **K+B**, T. G. Masaryka 3, Příbram I
- ○ **OD Kotva**, Náměstí republiky, Praha 1
- △ **Planeo**, Škroupova 2, Plzeň
- ✕ **Promarket**, Tř. 8. května 20, Olomouc
- □ **Sattech One**, Vrchlického 27, Praha 1
- ○ **Toda**, Masarykovo nám. 15, Říčany
- △ **Video Klinik**, Kounicova 20/22, Brno


Svět PlayStation vám padá k nohám
v prodejnách
score
► Největší výběr her na PlayStation v Praze
► Tituly, které jsou ještě horké z výroby
► Nejochotnější a nejhezčí prodavači, co známe
► Ceny her už od 800,- Kč
PRAHA:
Skořepka 6
PRAHA 1, 110 00
Tel: 02 / 2421 9581
BRNO:
Obchodní dům Jozefínka
Josefská 8/10
Tel: 05 / 4221 9944
SONY
PlayStation

# PŘÍŠTÍ MĚSÍC

## Tekken 3 a Dead or Alive



**Duel soupeřících bojovek**

**Jedna z Japonska a druhá z USA**

**Přečtěte si všechny dostupné informace**

**Příště na stránkách *PSM***

## Zapomeňte na Oscary...




**Jste pozváni na vyhlášení cen Oficiálního UK PlayStation magazínu. Kdo získá nejvyšší ocenění?**

# Plus!

***ISS Pro 2, Three Lions a World Cup 98***
**Fotbal, fotbal a ještě jednou fotbal**

***Ninja, Spawn a Fifth Element***
**Akční hrdinové v hlavní roli**

## NA CD **šest hratelných kousků plus tři klipy**




***MOTORHEAD***

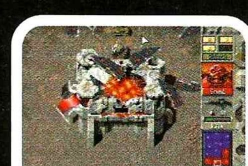
***NEWMAN HAAS RACING***

***Z***

***CRIME KILLER***

***NIGHTMARE CREATURES***

***CONEMAN***






GRAN TURISMO™
THE REAL DRIVING SIMULATOR
GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR
GRAN TURISMO™
THE REAL DRIVING SIMULATOR
SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT


Oficiální PlayStation magazín
PlayStation
DEAD or ALIVE
TEKKEN 3
Scanned by
Tomáš Salva